F9528

14+

2-5

HeroQuest

Die Horde der Oger

Buch der Herausforderungen

HeroQuest Basisspiel erforderlich (separat erhältlich).

Einblick in das Volk der Dirgrusht

Obwohl nur wenig über die Ogergemeinden am Rande des Reiches bekannt ist, enthält Mentors umfangreiche Bibliothek wichtige Quellen über das letzte Jahrhundert derjenigen Oger, die ihre jeweiligen Klans verlassen haben, um anderswo eine Lebensaufgabe zu finden. Ihr stöbert in den Aufzeichnungen, um mehr über das Land zu erfahren, in das ihr euch nun aufmacht, und findet wertvolle Informationen über einen bestimmten Klan: das Volk der Dirgrusht, eine bedeutende Gemeinschaft, die in der Nähe des Endbergs ansässig wurde.

Die Dirgrusht schätzen Stärke über alle anderen Tugenden, und ihre Gesellschaftsstruktur spiegelt diesen Wert wider – beim Regieren führen die Starken die Schwachen. Für ein ungeschultes Auge mag diese Tradition primitiv erscheinen, bis man das harsche Klima berücksichtigt, das die Lebensräume und Beschäftigung dieser Gemeinschaft prägt. Eine weitläufige, karge Gegend, in der die Ernten verdorren und absterben; in der die Temperaturen bei Sonnenhöchststand gefährlich hoch und während des Mondaufgangs erschreckend niedrig sind. Der Klan ist so verborgen, dass nicht bekannt ist, wo er in diesem erbarmungslosen Land residiert. Es muss sich jedoch um ein hoch entwickeltes Refugium handeln, denn selbst die am weitesten gereisten Entdecker sind nicht auf diese Behausungen gestoßen – oder zumindest hat keiner überlebt, um davon zu berichten.

Obwohl sie so viel Wert auf Stärke legen, sind die Dirgrusht nicht böse – in ihrer militärischen Art glauben sie, dass es die Pflicht der Starken ist, für die Schwachen zu sorgen.

In den Quellen Mentors finden sich Beispiele von Anführern, die mit grausamer und strafender Härte über die schwächeren Mitglieder ihres Klans herrschten, aber auch von Anführern, die sich darum bemühten, dass die schwächsten Mitglieder der Gemeinschaft geschützt und versorgt wurden.

Oger, die das abgeschiedene Volk der Dirgrusht verlassen haben, werden oft als Söldner und Berater im Kampf eingesetzt, da die Tradition ihres Volkes sie von klein auf zu Kampfexperten erzieht, die ihre Stärke und körperlichen Fähigkeiten einzusetzen wissen.

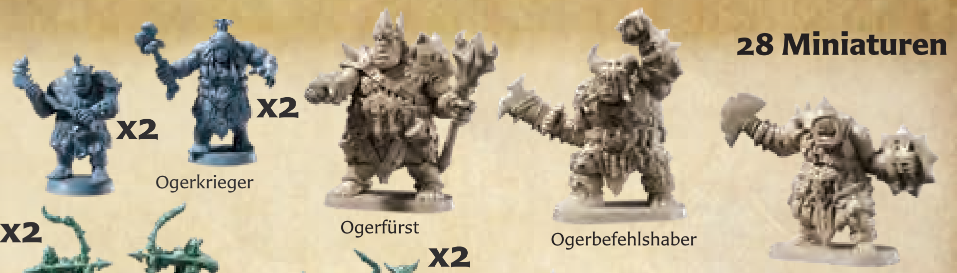
Wer so weit gereist ist wie ihr Heroen des Reiches, weiß, dass es dort, wo es Menschen gibt, immer sowohl das Böse als auch das Gute geben wird. Jetzt versucht Zargon, das Böse in der Horde der Dirgrusht zu lenken ... und er wird dies um jeden Preis tun.

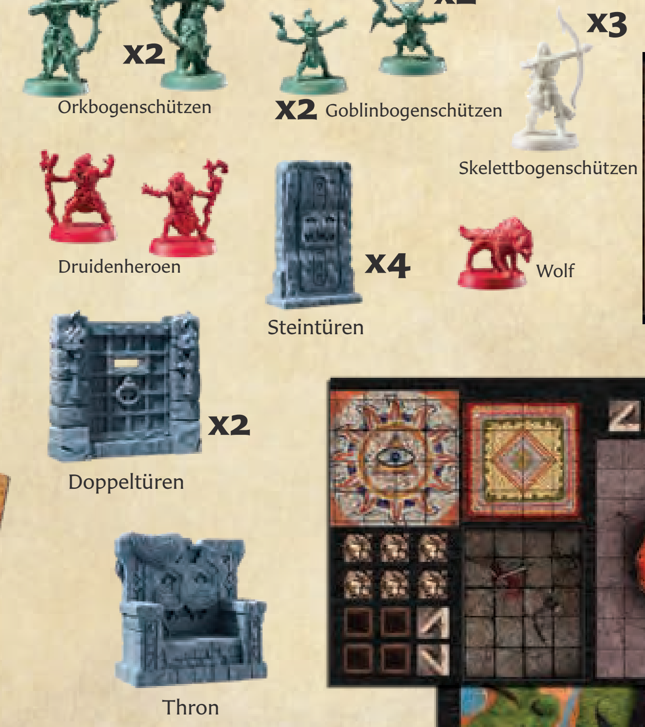
Inhalt

Das Abenteuer geht weiter! Der Abenteuerpack *Die Horde der Oger* stürzt unsere Heroen in die geheimnisvolle unterirdische Ogersippe am Rande des Königreiches und in einen Konflikt mit einer Bedrohung, die gefährlicher ist als alles, was ihnen bisher begegnet ist: die Horde der Dirgrusht-Oger. Wie bei den anderen Erweiterungen, muss dieser Abenteuerpack mit dem HeroQuest Basisspiel gespielt werden.

Die in diesem Pack enthaltenen Teile sind hier und auf den folgenden Seiten beschrieben. Um mehr über die gegnerischen Oger zu erfahren, seht euch die Monsterkarten und Seite 41 dieses Buches an.

28 Miniaturen

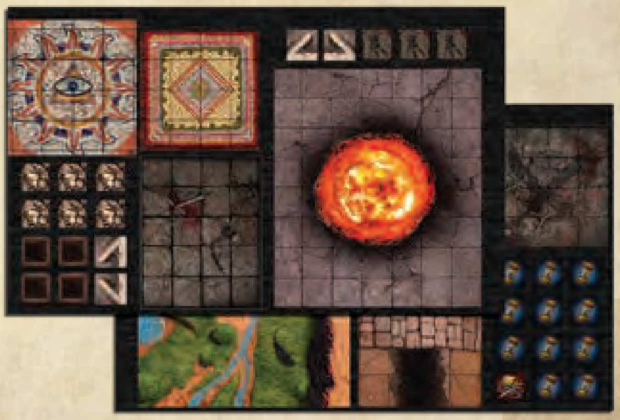




Endwelt-Turnier
(mehr dazu auf Seite 12)

Druidin
Fee
Ogerfürst
Gedan
Druidenza

29 Karten



Bogen mit Markierungen aus Karton (mehr dazu auf Seite 4 und 5)

Kerker-Merkmale

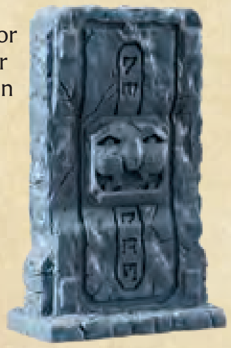
Markierungen und Lesen der Karte

Alle Teile sollten vorsichtig aus dem Kartonbogen herausgelöst werden. Die Markierungen sind doppelseitig und viele von ihnen zeigen unterschiedliche Vorder- und Rückseiten.

Neben den meisten Teilen befindet sich ein Symbol, das dieses Element auf den Lagekarten darstellt. Diese Symbole zeigen Zargon, wo die entsprechenden Elemente auf dem Spielbrett zu platzieren sind.

Steintür

Dieses Symbol stellt eine Steintür dar. Steintüren sind große Felsplatten, die mit roher Gewalt aus dem Weg geräumt werden müssen, bevor ein Heroe sie passieren kann. Um eine dieser Türen zu öffnen, würfelt ein Heroe mit seinen normalen Angriffswürfeln. Wenn das Wurfergebnis zwei Totenschädel zeigt, schwingt die schwere Steintür auf. Sobald eine Steintür geöffnet wurde, bleibt sie für den Rest des Abenteuers offen.



Hinweis: Der Zauberer wirft 1 Angriffswürfel und kann daher nicht die Steintür öffnen.

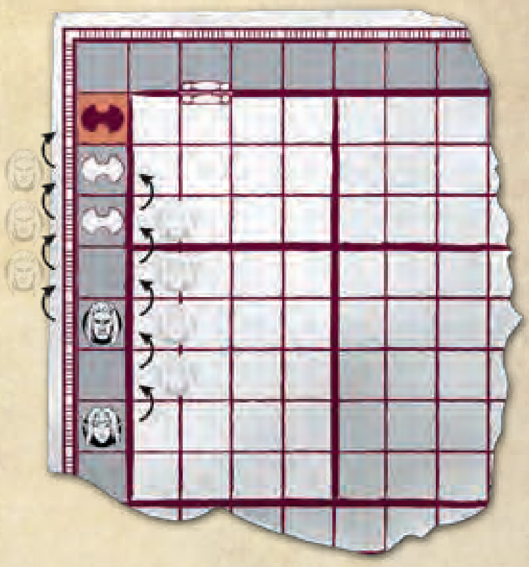
Schwenkklingenfalle

Dieses Symbol stellt eine Falle einer schwingenden Klinge dar, die ausgelöst wird, wenn ein Heroe auf ein Feld mit einer Goldschicht zieht, welche Fallen kennzeichnet. Eine riesige Klinge schwingt von der Decke herab und zersäbelt alle Heroen, die auf einem der mit einem weißen oder roten Klingensymbol markierten Felder stehen. Zargon wirft 2 Angriffswürfel, und alle betroffenen Heroen werfen Verteidigungswürfel wie gewohnt.

Eine Schwenkklingenfalle kann nur durch die Suche nach Fallen in dem Raum oder Flur aufgespürt werden, in dem sich das Feld mit der Goldschicht und den angrenzenden weißen Klingensymbolen befindet.

Der Zwerg kann eine Schwenkklingenfalle automatisch entschärfen, sobald sie entdeckt wurde. Jeder andere Heroe mit einem Werkzeug kann versuchen, eine Schwenkklingenfalle zu entschärfen. Dazu muss er einen Kampfwürfel werfen. Wirft er einen Schild, hat er die Falle erfolgreich entschärft. Wirft er einen Totenschädel, wird die Falle sofort ausgelöst.

Beispiel: Die Elfe zieht 5 Felder und landet auf einem Feld mit einer weißen Klinge. Da sie auf einem Feld mit der weißen Klinge gelandet ist, löst sie die Falle nicht aus. Als der Barbar am Zug ist, zieht er 4 Felder und landet auf dem Feld mit einer roten Klinge mit Goldschicht. Die Klinge schwingt herab und trifft sowohl die Elfe als auch den Barbaren mit 2 Angriffswürfeln.



Grube der Finsternis

Diese Markierung stellt die Falle „Grube der Finsternis“ dar. Diese Falle funktioniert wie eine normale Fallgrube, allerdings mit folgenden Ausnahmen:

- Wird eine Grube der Finsternis durch die Suchaktion eines Heroen entdeckt, wird die Markierung auf das Spielbrett gelegt. Gruben der Finsternis können nicht entschärft werden, aber die Heroen können über sie springen wie über gewöhnliche Fallgruben.
- Gruben der Finsternis sind viel tiefer als eine typische Fallgrube und können schlimme Folgen für Heroen haben, die auf schwere Rüstungen angewiesen sind. Wenn ein Heroe, der eine Grube der Finsternis passiert, einen Totenschädel würfelt, stürzt er 9 Meter tief und fällt auf den harten Steinboden. Er erleidet sofort Sturzschaden, entsprechend der Art seiner Rüstung. Heroen, die keine Rüstung oder nur eine nichtmetallische Rüstung tragen, erleiden 1 Körperkraft-Punkt Schaden. Heroen, die eine Metallrüstung tragen, nehmen 2 Körperkraft-Punkte Schaden, es sei denn, sie tragen einen Harnisch, in diesem Fall erleiden sie 3 Körperkraft-Punkte Schaden.

Ein Heroe kann in seinem nächsten Zug aus einer Grube der Finsternis klettern, wenn auf einer Seite der Grube ein freies Feld ist.

Versorgungskiste

Dieses Symbol stellt ein Geschenk von Gruzbella dar, das in die Festung geschmuggelt wurde, um den Heroen bei ihrem Abenteuer zu helfen. Der erste Heroe, der in einem Raum, der eine dieser Truhen enthält, nach einem Schatz sucht, findet 4 Heiltränke. Jeder Heiltrank stellt Körperkraft-Punkte im Wurfwert eines roten Würfels wieder her, überschreitet jedoch nicht die Gesamtzahl der Körperkraft-Punkte des Heroen.

So spielt ihr die Herausforderungen

Die Abenteuer in *Die Horde der Oger* werden weitgehend wie die im HeroQuest Basisspiel gespielt. Es ist besonders wichtig, dass diese Herausforderungen der Reihe nach absolviert werden. Wie auch im Basisspiel erhalten die Heroen zwischen den Spielen alle ihre Körperkraft- und Intelligenz-Punkte zurück, es sei denn, dies ist ausdrücklich anderweitig angegeben. Bei *Die Horde der Oger* gibt es ein paar Unterschiede im Spielverlauf, die im Folgenden erläutert werden.

So spielt ihr auf eigene Art

Neue Heroen und Heroen, die sich beim Endwelt-Turnier einem Kräftemessen stellen möchten, beginnen mit **Herausforderung Nr. 1: Die Turnierprüfung.** Heroen, die das originale *Die Horde der Oger* Abenteuer erleben möchten, können weiterspringen zu **Herausforderung Nr. 4: Eindringen in die Festung der Oger.**

Ein Abenteuer beginnen und beenden

Die Heroen beginnen und beenden ihre Abenteuer nicht immer auf der Wendeltreppe. Falls es eine Eingangstür oder eine Ausgangstür gibt, wird diese auf der Lagekarte angezeigt. Eine Eingangstür wird am Rand einer Lagekarte mit einem Pfeil angezeigt, der darauf gerichtet ist. Wenn es eine Eingangstür gibt, wird sie vor jeder Herausforderung an der entsprechenden Stelle des Spielbretts platziert. Zu Beginn eines Abenteuers stellen sich die Heroen außerhalb der Tür auf und bitten Zargon, sie zu öffnen. Der Ausgang wird auf der Lagekarte mit einem nach außen zeigenden Pfeil dargestellt.

Hinweis: Wie bei normalen Türen auch, wird die Ausgangstür erst dann von Zargon auf dem Spielbrett platziert, wenn ein Heroe den entsprechenden Flur hinunterblickt. Eine Ausgangstür wird generell auf die gleiche Art geöffnet wie eine normale Tür, es sei denn, dies ist in den Anmerkungen anderweitig spezifiziert.

Bewegen ohne Bedrohung

Wenn keine Monster auf dem Spielbrett aktiv sind, können sich die Heroen ungehindert bewegen. Anstatt für die Bewegung zu würfeln, können sie jeden roten Würfel, den sie gewürfelt hätten, als eine 4 behandeln.

Beispiel: Hat ein Heroe einen Bewegungswurf mit zwei Würfeln, darf er wahlweise 8 Felder ziehen, anstatt zu würfeln. Ist der Bewegungswurf eines Heroen auf einen Würfel reduziert, kann er 4 Felder ziehen, anstatt zu würfeln.

Große Monster

Wenn ein Monster 2 Felder einnimmt, so kann dieses Monster jedes Wesen auf den 10 umliegenden Feldern angreifen.

Mehrphasen-Gegner

Einige starke Widersacher entwickeln neue Statuswerte, wenn die Heroen gegen sie kämpfen. Ein Monster, das seine Statuswerte ändert, wird für Spieleffekte wie Zauber immer noch als dasselbe Monster betrachtet. Ein Mehrphasen-Gegner, der geheilt wird, kehrt **nicht** in eine frühere Phase zurück.

Mehrphasen-Gegner (Forts.)

Beispiel: Das Grubenscheusal aus **Herausforderung Nr. 1** durchlebt während des Kampfes zwei Phasen.

Grubenscheusal

ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	BEWEGUNG	KÖRPERKRAFT	INTELLIGENZ
4 Würfel	3 Würfel	6	4	3

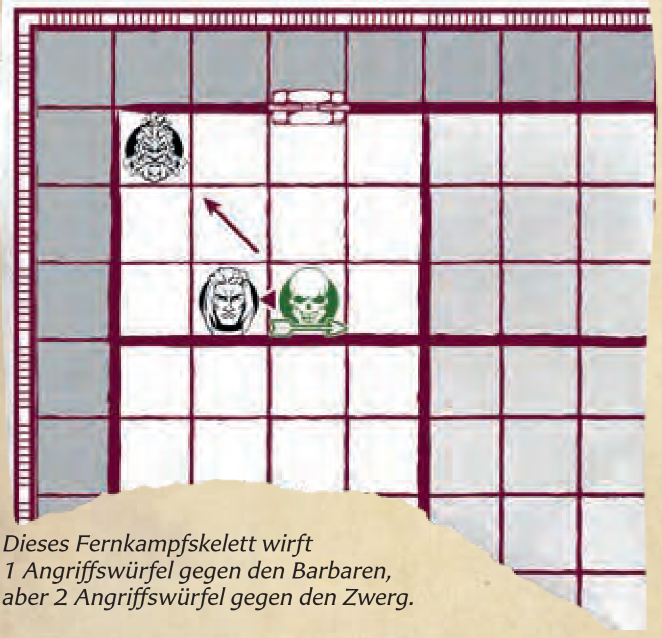
Erreicht das **Grubenscheusal** 0 Körperkraft-Punkte, wird die Miniatur nicht vom Spielbrett entfernt. Das Scheusal nimmt stattdessen eine neue Phase an, die durch seine Wut verstärkt wird. Die unten aufgeführten Statuswerte zu **Grubenscheusal – Wütend** werden übernommen und der Kampf wird fortgesetzt.

Grubenscheusal – Wütend

ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	BEWEGUNG	KÖRPERKRAFT	INTELLIGENZ
5 Würfel	1 Würfel	10	6	1

Fernkampf-Gegner

Wenn Zargon die Möglichkeit hat, ein Monster auf dem Spielbrett zu platzieren, kann er ein Standardmonster oder eine Fernkampfversion desselben Monstertyps platzieren (in diesem Abenteuerpack bedeutet das Skelette, Orks und Goblins). Ein Fernkampfmonster wirft Angriffswürfel entsprechend seiner Standard-Angriffszahl gegen jedes nicht angrenzende Ziel in seiner Sichtlinie. Wenn das Ziel angrenzend ist, wirft es 1 Angriffswürfel.



Dieses Fernkampfskelett wirft 1 Angriffswürfel gegen den Barbaren, aber 2 Angriffswürfel gegen den Zwerg.

Knochenwaffen

Waffen aus Knochen sind identisch mit den gleichnamigen Waffen aus der Waffenkammer. Knochenwaffen haben jedoch keinen Goldmünzenwert und können nicht gekauft oder verkauft werden.

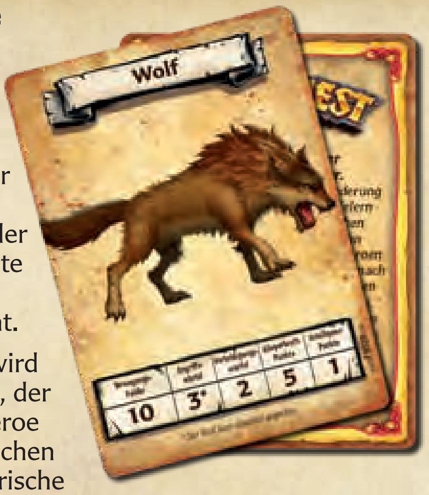
Ogersöldner

Bei diesem Abenteuerpack sind die Ogersöldner Freunde und Sparringpartner von Gruzbella Hammerhand, der amtierenden Kampfmeisterin beim Endwelt-Turnier.

Zwischen den Abenteuern kann jederzeit ein Ogersöldner angeheuert werden. Bevor eine Herausforderung beginnt, kann ein Heroe den Söldner anheuern, indem er das auf der Karte angegebene Honorar in Goldmünzen zahlt. Der Söldner bewegt sich und handelt, wenn der entsprechende Heroe am Zug ist, bis das Abenteuer endet oder der Söldner besiegt oder entlassen wird. Heroen können die Hilfe dieses Söldners bei nachfolgenden Herausforderungen erneut in Anspruch nehmen, indem sie die Hälfte des Honorars des Söldners pro Herausforderung bezahlen. Wurde ein Söldner besiegt, kann er für künftige Herausforderungen erneut angeheuert werden – doch sein Honorar wird auf den vollen angegebenen Betrag zurückgesetzt.

Der Ogersöldner **kann keine** Ausrüstung, Artefakte, Schätze oder andere Gegenstände verwenden oder tragen, es sei denn, es ist ausdrücklich angegeben, dass die Gegenstände für ihn bestimmt sind. Er kann sich bewegen, Türen öffnen, angreifen und sich verteidigen.

Tierische Verbündete



Tierische Verbündete sind treue Gefährten, die kostenfrei angeworben werden können, um einen Heroen bei einem Abenteuer zu begleiten – solange es weniger als vier Heroenspieler gibt. Der tierische Verbündete muss angeworben werden, bevor das Abenteuer beginnt.

Ein tierischer Verbündeter wird von dem Spieler kontrolliert, der ihn angeworben hat. Ein Heroe kann jeweils nur einen tierischen Verbündeten halten. Der tierische Verbündete ist unmittelbar nach dem Zug seines verbündeten Heroen an der Reihe. Er kann sich bewegen, angreifen und verteidigen aber kann keine anderen Aktionen ausführen, keine Tränke verwenden und keine Türen öffnen.

Der tierische Verbündete kann keine Ausrüstung, Artefakte, Schätze oder anderen Gegenstände verwenden oder tragen, es sei denn, es ist ausdrücklich angegeben, dass die Gegenstände für ihn bestimmt sind.

Jeder Heroe kann eine Aktion nutzen, um einen seiner Tränke an einen tierischen Verbündeten in einem angrenzenden Feld zu verabreichen, solange keiner von beiden an ein Monster angrenzt.

Wenn ein Heroe mit einem tierischen Verbündeten während eines Abenteuers stirbt, setzt der Verbündete die Herausforderung unter der Leitung des Spielers des gefallenen Heroen fort, bis alle Heroen besiegt sind.

Intelligenz-Punkte

In diesem und anderen Abenteuerpacks ist es wichtig, sich die Intelligenz-Punkte der Heroen zu merken. Intelligenz-Punkte sind ein Mittel zur Bestimmung der Weisheit und der Zauberkräfte eines Wesens. Hierzu können die Spieler die untere Zeile des Rasters „Körperkraft-Punkte“ auf den jeweiligen Persönlichkeits-Pässen verwenden, um verlorene Intelligenz-Punkte zu notieren.

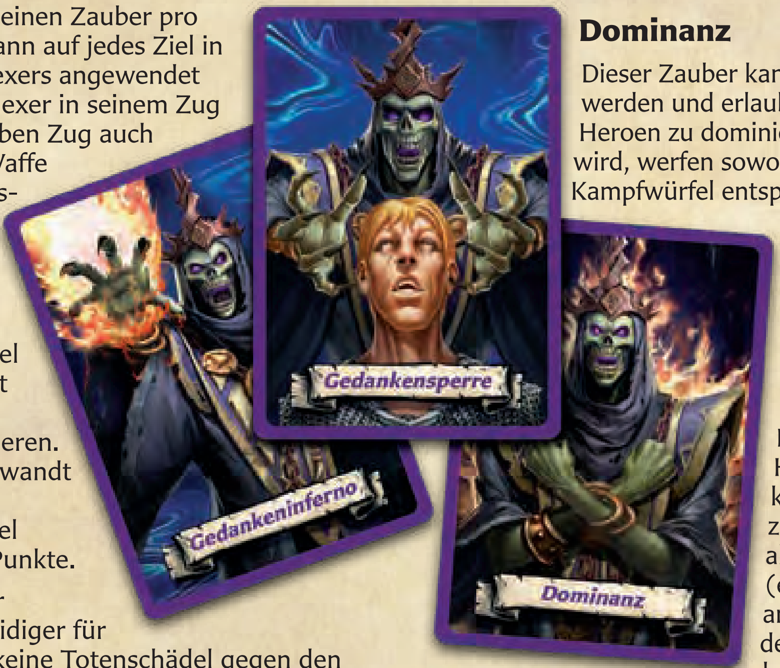
Wenn die Intelligenz-Punkte eines Wesens 0 erreichen, steht es unter Schock. Während es 0 Intelligenz-Punkte hat, kann es nur einen roten Bewegungswürfel, 1 Angriffswürfel und 2 Verteidigungswürfel werfen. (Rüstungen, Waffen und Artefakte erhöhen die Angriffs- oder Verteidigungswürfel eines Heroen nicht, der 0 Intelligenz-Punkte hat.) Einige Zauber und magische Schriftrollen können die Angriffs- und Verteidigungswürfel eines Wesens zeitweise steigern. Zusätzliche Intelligenz-Punkte, die aus bestimmten Artefakten stammen, können verloren werden. Werden die Intelligenz-Punkte des Wesens später wiederhergestellt, befindet es sich nicht mehr im Schockzustand und kann normal würfeln. Die Intelligenz-Punkte eines Wesens können niemals die 0 unterschreiten.

Zauber, welche die Intelligenz-Punkte eines Ziels beeinflussen (z. B. der Schlafzauber) haben keine Wirkung auf Monster, die keine Intelligenz-Punkte haben (z. B. Skelette).

Zauber des Schreckens-Hexers

Dieser Abenteuerpack wartet mit Schreckenszauber auf, die die Intelligenz-Punkte ihrer Ziele beeinflussen. Diese Zauber haben entsprechende Karten, die von den Monstern verwendet werden, wenn sie in den Anmerkungen aufgeführt sind.

Ein Schreckens-Hexer kann nur einen Zauber pro Runde anwenden. Ein Zauber kann auf jedes Ziel in der Sichtlinie des Schreckens-Hexers angewendet werden. Wirkt ein Schreckens-Hexer in seinem Zug einen Zauber, darf er sich im selben Zug auch bewegen, aber nicht mit einer Waffe angreifen. Besitzt ein Schreckens-Hexer einen aktiven Zauber und wird getötet, endet der Effekt dieses Zaubers sofort.



Gedankensperre

Dieser Zauber kann auf jedes Ziel angewendet werden und erlaubt einem Schreckens-Hexer, die Gedanken eines Heroen einzufrieren. Wenn die Gedankensperre angewandt wird, werfen sowohl Angreifer als auch Verteidiger Kampfwürfel entsprechend ihrer Intelligenz-Punkte.

Für jeden Totenschädel, den der Angreifer erzielt, wird der Verteidiger für eine Runde eingefroren. Wenn keine Totenschädel gegen den Verteidiger erzielt werden, hat der Zauber keine Wirkung. Ein eingefrorener Heroe wirft 1 Verteidigungswürfel und darf sich nicht bewegen, angreifen oder eine andere Aktion ausführen. Dieser Heroe zieht eine Gedankensperre-Karte für jede Runde, in der er betroffen ist, und gibt am Ende jeder Runde, in welcher er eingefroren war, eine Karte an Zargon zurück. Wenn er eine Karte zurückgibt, kann er versuchen, den Bann zu brechen, indem er die Anzahl von Kampfwürfeln wirft, die seinen Intelligenz-Punkten entspricht. Bei einem Würfelergebnis von drei oder mehr Totenschädeln gibt er alle verbleibenden Gedankensperre-Karten zurück und der Zauber endet.

Dominanz

Dieser Zauber kann auf jedes Ziel angewendet werden und erlaubt einem Schreckens-Hexer, einen Heroen zu dominieren. Wenn Dominanz angewandt wird, werfen sowohl Angreifer als auch Verteidiger Kampfwürfel entsprechend ihrer Intelligenz-Punkte.

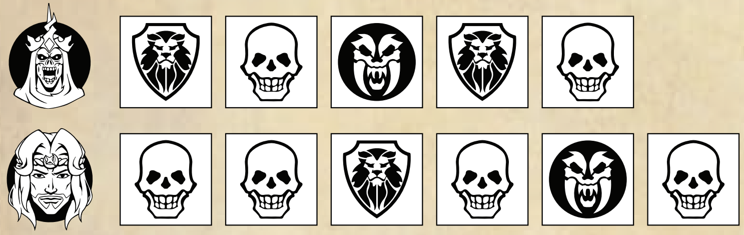
Erzielt der Angreifer mindestens zwei Totenschädel, wird der Heroe dominiert. Bleibt der Angriff erfolglos, passiert nichts. Zargon gibt dem betroffenen Heroen eine Dominanz-Karte und kann sofort die volle Bewegung und Aktion des Heroen übernehmen. Zargon kann sich bewegen, kämpfen, zaubern und jede andere Aktion als der dominierte Heroe ausführen (einschließlich andere Heroen angreifen). Am Ende des Zuges des Schreckens-Hexers endet der Zauber.

Gedankeninferno

Dieser Zauber kann auf jedes Ziel angewendet werden und erlaubt einem Schreckens-Hexer, die Intelligenz-Punkte eines Heroen aus der Ferne zu gefährden. Ein Schreckens-Hexer mit diesem Zauber verwendet die Reserve der Gedankeninferno-Karten, wie in den Anmerkungen angegeben. Jedes Mal, wenn er Gedankeninferno wirkt, legt er eine seiner Zauberkarten ab.

Wenn Gedankeninferno angewandt wird, werfen sowohl Angreifer als auch Verteidiger Kampfwürfel entsprechend ihrer Intelligenz-Punkte. Der Kämpfer mit den meisten gewürfelten Totenschädeln (sei es Angreifer oder Verteidiger) fügt den Intelligenz-Punkten seines Gegners Schaden zu. Der verursachte Schaden entspricht der Differenz der geworfenen Totenschädel der einzelnen Kämpfer. Haben sie die gleiche Anzahl an Totenschädeln, nimmt keiner von ihnen Schaden.

Beispiel: Wir nehmen an, ein Schreckens-Hexer wirkt ein Gedankeninferno auf den Zauberer. Der Schreckens-Hexer hat 5 Intelligenz-Punkte und wirft fünf Kampfwürfel. Der Zauberer hat 6 Intelligenz-Punkte und wirft sechs Kampfwürfel.



Da der Zauberer zwei Totenschädel mehr gewürfelt hat als sein Gegner, erleidet der Schreckens-Hexer einen Schaden von 2 Intelligenz-Punkten.

4C 2S 12in. x 9in. folded to 6in. x 9in.

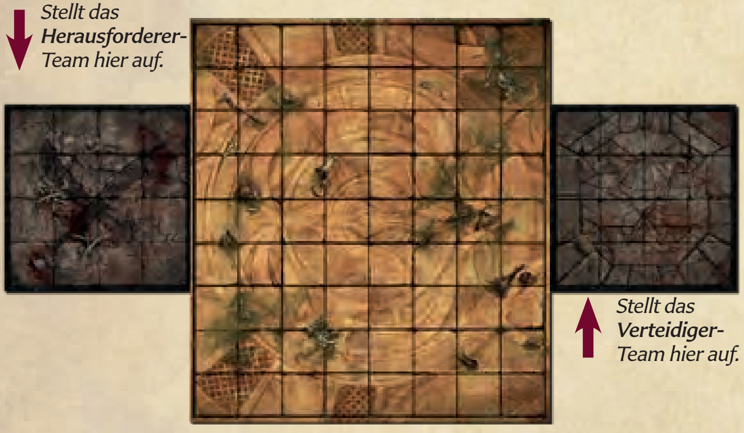
Endwelt-Turnier

Herausforderungen des Turniers

Die ersten drei Herausforderungen in *Die Horde der Oger* ereignen sich im Saal des Endwelt-Turniers, einem Ort, an dem sich Krieger versammeln, um ihren Mut unter Beweis zu stellen.

Herausforderer und Verteidiger

In einem Turnier gibt es zwei Mannschaften: Das Team der Herausforderer und das Team der Verteidiger. Heroen und Verbündete stellen das Herausforderer-Team, während Zargons Truppen das Verteidiger-Team anführen.



Stellt das ***Herausforderer-*** *Team hier auf.*

Stellt das ***Verteidiger-*** *Team hier auf.*

Setzt den Aktivierungsmarker ein, um Miniaturen zu kennzeichnen, die aktiviert wurden.

So spielt ihr einen Turnierkampf

Zu Beginn des Wettkampfs öffnen sich die Tore zum Turniersaal und geben den Blick auf beide Mannschaften frei.

Eine Runde beginnen

Runden folgen dem Aktivierungszyklus der Mannschaften. Zu Beginn jeder Runde fängt das Verteidiger-Team an. Zargon wählt ein Mitglied des Verteidiger-Teams, um es zu aktivieren, und übernimmt dann den Zug dieses Monsters, indem er dessen Bewegung und Aktion nutzt. Das Spiel geht dann an das Herausforderer-Team über, das einen beliebigen Heroen aktiviert, welcher den Zug dieses Heroen übernimmt.

Anschließend sind abwechselnd das verteidigende und das herausfordernde Team an der Reihe. In jeder Runde aktiviert das jeweilige Team ein Teammitglied, das noch nicht aktiviert worden ist. Wenn sich die Mannschaften nicht mehr abwechseln können, weil ein Team keine aktivierbaren Mitglieder mehr hat, aktiviert das Team mit den verbleibenden inaktiven Mitgliedern nacheinander neue Teammitglieder, bis alle verbleibenden Mitglieder aktiviert worden sind.

Eine Runde beenden

Nachdem alle Mitglieder beider Teams aktiviert worden sind, endet die Runde. Alle Verteidiger und Herausforderer werden deaktiviert, bleiben aber auf demselben Feld, auf dem sie sich am Ende der Runde befanden. Eine neue Runde beginnt, in der das Verteidiger-Team den Anfang macht.

Den Wettkampf beenden

Die Aktivierungsrunden werden so lange fortgesetzt, bis ein Team besiegt ist. Der Wettkampf endet und das Team, das übrig bleibt, gewinnt!

Einzelkämpfer

Jeder Turnierkämpfer, der das **einzige** Mitglied seiner jeweiligen Mannschaft ist, wird durch den Jubel der Turnierzuschauer ermutigt und erfährt einen Energieschub.

Zusätzlich zum eigenen Zug darf er nach jedem gegnerischen Zug ein Grundmanöver ausführen. Ein Grundmanöver besteht darin, entweder bis zur Höhe seiner Bewegungsgeschwindigkeit zu ziehen oder 2 Angriffswürfel gegen ein angrenzendes Wesen zu würfeln (wenn er normalerweise diagonal angreifen kann, kann er dies auch im Grundmanöver tun). Ein Einzelkämpfer darf ein Grundmanöver nicht ausführen, wenn er handlungsunfähig ist oder nicht in der Lage wäre, seine Aktion auszuführen (z. B. unter dem Unwetterzauber). Diese Regel gilt für Kämpfer, deren Teamkameraden alle besiegt wurden. Ein Kämpfer, der zu einem Einzelkämpfer wird, behält seinen Aktivierungsmarker.

Schätze beim Turnier

Wenn ein Heroe eine Aktion zur Schatzsuche verwendet, während er angrenzend oder diagonal zu einer Schatztruhe steht, wirft er zwei rote Würfel, um das Ergebnis zu ermitteln und entfernt anschließend die Schatztruhe vom Spielbrett.

2:	Sprengstofffalle! Der Heroe verliert 3 Körperkraft-Punkte.
3-4:	Giftgas! Der Heroe verliert 2 Körperkraft-Punkte.
5-6:	Pfeilfalle! Der Heroe verliert 1 Körperkraft-Punkt.
7:	Der Heroe findet eine knöcherne Streitaxt.
8-9:	Der Heroe findet 100 Goldmünzen.
10-11:	Der Heroe findet 200 Goldmünzen.
12:	Der Heroe findet 300 Goldmünzen.

Tod während des Turniers

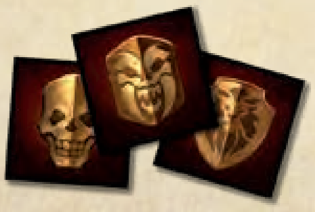
Stirbt ein Heroe bei einer Turnier-Herausforderung, setzt er bis zum Ende des entsprechenden Abenteuers aus. Gegenstände, die er vor seinem Tod besaß, verbleiben auf dem Feld, auf dem er verstorben ist. Sie können von jedem Heroen, der sich auf ein angrenzendes Feld begibt, aufgehoben werden (keine Aktion erforderlich).

Unvollendete Turnier-Herausforderungen

Wenn eine Turnier-Herausforderung nicht erfüllt werden kann oder mit katastrophalen Ergebnissen endet (wie dem Tod aller Heroen), sollte Zargon die Herausforderung modifizieren, bevor sie erneut gespielt wird. Dies ist möglich, indem ihr mit dem **Endwelt-Turnier** auf Seite 12 einen neuen Wettkampf gestaltet.

Trophäen

Wenn ein Herausforderer oder Verteidiger seinen Zug auf einer Trophäen-Markierung beendet, darf er dieses Plättchen einsammeln (keine Aktion erforderlich). Das Plättchen wird zu einem gemeinsamen Teampool hinzugefügt und kann von jedem Mitglied dieses Teams genutzt werden. Markierungen dürfen nicht gestohlen werden. Sie bleiben während der Runden eines Kampfes erhalten, aber alle nicht eingesammelten Markierungen verschwinden am Ende des Kampfes. Einmal verwendet oder aktiviert, wird das Plättchen abgelegt.

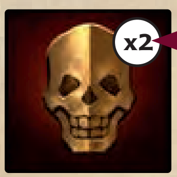


Beschleunigungsschub

Ein Kämpfer kann jederzeit ein beliebiges Trophäenplättchen ablegen, um seiner Bewegung 2 Felder hinzuzufügen.

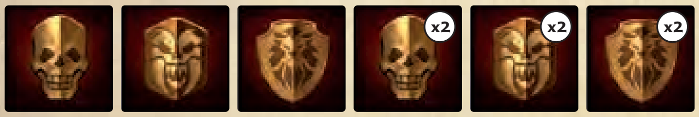
Kampfplättchen

Ein Kämpfer kann ein Kampf-Trophäenplättchen verwenden, um seinen Kampfwurf zu ergänzen. Es wird nach dem Wurf von Kampfwürfeln eingesetzt.



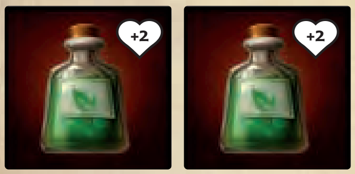
Fügt 2 Totenschädel zu eurem Kampfwurf hinzu.

Beispiel: Ein Kämpfer kann ein weißes Schildplättchen ablegen, um einen Schild zu seinem Verteidigungswurf hinzuzufügen oder ein weißes Totenschädelplättchen, um seinen Angriffswurf durch einen Totenschädel zu ergänzen.

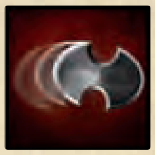


Heiltränke

Ein Kämpfer kann ein Heiltrank-Trophaenplättchen ablegen, um die Anzahl verlorener Körperkraft-Punkte wiederherzustellen, die der Zahl auf dem Plättchen entspricht. Wenn die Körperkraft-Punkte eines Kämpfers auf 0 reduziert werden, kann er ein Heiltrankplättchen ablegen, bevor er stirbt, um seine Körperkraft-Punkte sofort wiederherzustellen.



Revanche



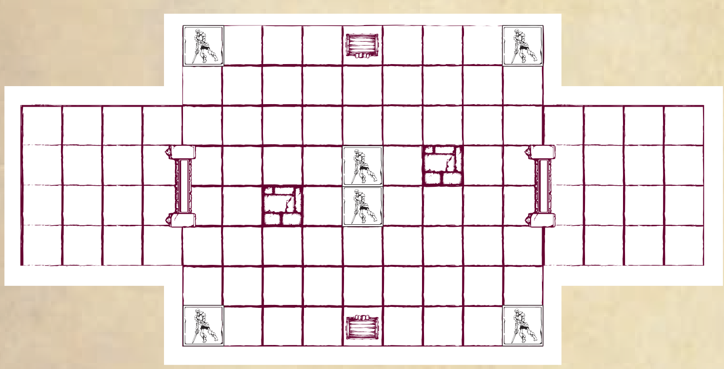
Ein Kämpfer, der von einem anderen Kämpfer, der an ihn angrenzt oder direkt diagonal zu ihm steht, Schaden erleidet, darf ein Revancheplättchen ablegen, um sofort zum Gegenangriff überzugehen. Dieses Trophäenplättchen kann auch dann verwendet werden, wenn der verteidigende Kämpfer durch den verursachten Angriff besiegt wird.

Hinweis: Wenn ein Kämpfer nicht in der Lage wäre, einen Angriff auszuführen, z. B. wenn er unter der Wirkung des Unwetterzaubers steht, darf er keinen Revanche-Angriff durchführen, bis die Wirkung erloschen ist.

Wenn ein großes Monster seinen Zug auf mehreren Trophäenplättchen beendet, sammelt es alle Plättchen ein, auf denen es seinen Zug beendet hat.

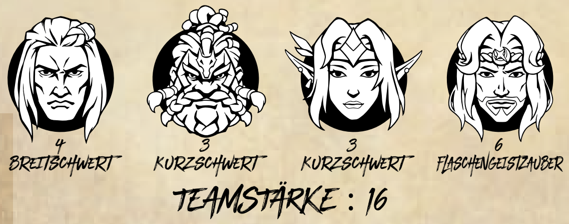
So spielt ihr das Turnier jenseits der Herausforderungen

Turnierkämpfe können unabhängig von Herausforderungen gespielt werden, wenn die Heroen ihren Mut gegen die Macht von Zargon unter Beweis stellen wollen.

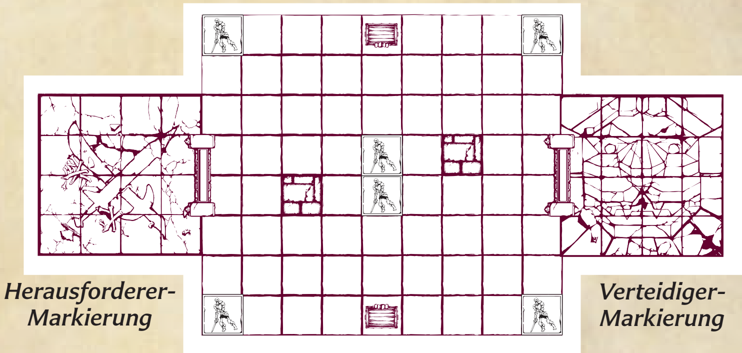


So spielt ihr

1. Bestimmt die Stärke des Herausforderer-Teams. Jeder Heroe beginnt mit einer Stärke von 1 und fügt dann die Angriffswürfel seiner stärksten Attacke hinzu. Zählt die individuelle Stärke jedes teilnehmenden Heroen zusammen, um die Gesamtstärke des Teams zu ermitteln.



2. Stellt das Verteidiger-Team zusammen. Die Stärke des Verteidiger-Teams muss **geringer oder gleich sein** wie die des Herausforderer-Teams. Siehe **Endwelt-Teamliste** auf Seite 16.
3. Zargon, mische die Trophäenplättchen und lege sie verdeckt auf die entsprechenden Felder auf der Karte. Lege alle übrigen Trophäenplättchen zur Seite.
4. Das Verteidiger-Team wird zuerst auf seiner Markierung platziert. Zargon, verwende den Sichtschutz des Spielleiters, um das Team der Verteidiger vor den Heroen zu verbergen. Sobald das Verteidiger-Team aufgestellt ist, wird das Herausforderer-Team aufgestellt. Nachdem beide Mannschaften ihre Markierungen und Teammitglieder platziert haben, nimm den Spielleitersichtschutz vom Spielbrett und enthülle das Verteidiger-Team.



5. Das Team der Verteidiger öffnet die Tür und beginnt die erste Runde! Das Spiel verläuft wie in **So spielt ihr einen Turnierkampf** auf Seite 12.

Monster gegen Monster Variante

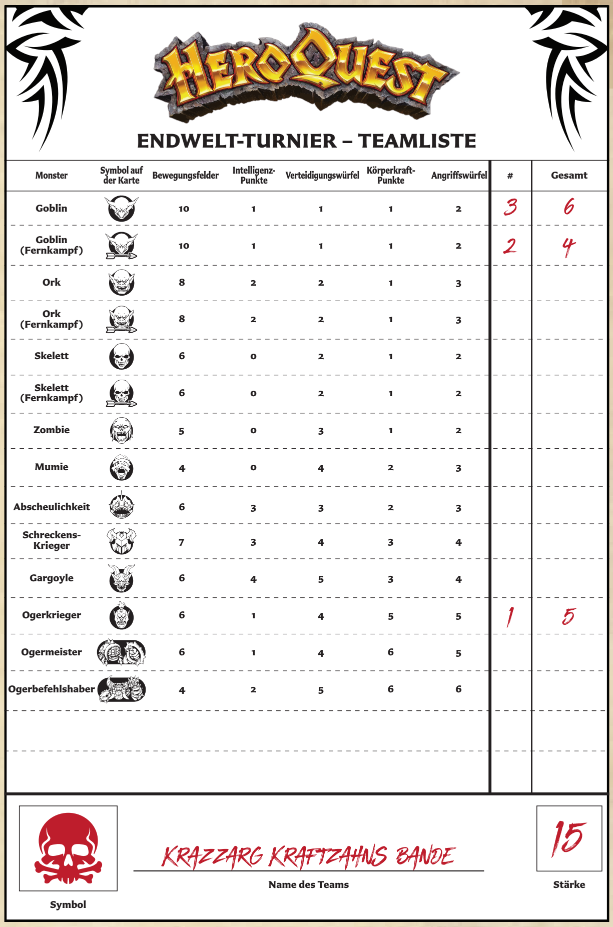
Anstatt mit Heroen zu spielen, können sowohl Herausforderer- als auch Verteidiger-Teams mit Monstern kämpfen!

Beide Seiten einigen sich auf eine gleiche Mannschaftsstärke für beide Lager. Bestimmt nach dem Zufallsprinzip, welches Team der Herausforderer und welches der Verteidiger sein wird. Das Verteidiger-Team wählt zuerst ein Monster aus den verfügbaren Monstern aus, anschließend wählen die beiden Teams abwechselnd Monster aus, bis jedes Team die vereinbarte Teamstärke erreicht hat. Wie bei allen Turnierkämpfen beginnt das Team der Verteidiger die erste Runde.

Optionale Regel: Spielerschutzmaßnahmen

Die Hallen der Horden der Oger sind voller Gefahren, Ungewissheit und – selbstverständlich – auch voller verheerender Fallen. Viele Heroen von einst haben sich in einem Raum ohne Ausgang gefangen wiedergefunden. Heroen, die in die Fußstapfen dieser klassischen Helden treten möchten, nehmen die Herausforderungen wie vorgesehen an. Andernfalls sollte man den gefangenen Heroen erlauben, einen Ausweg zu finden. Ein gefangener Heroe, der nach einer Grubenfalle sucht, könnte zum Beispiel einen Tunnel zurück zu seinen Gefährten freilegen. Alternativ könnte auch ein treuer tierischer Verbündeter einspringen, um den gefangenen Heroen zu ersetzen.

Beispiel der Endwelt-Teamliste



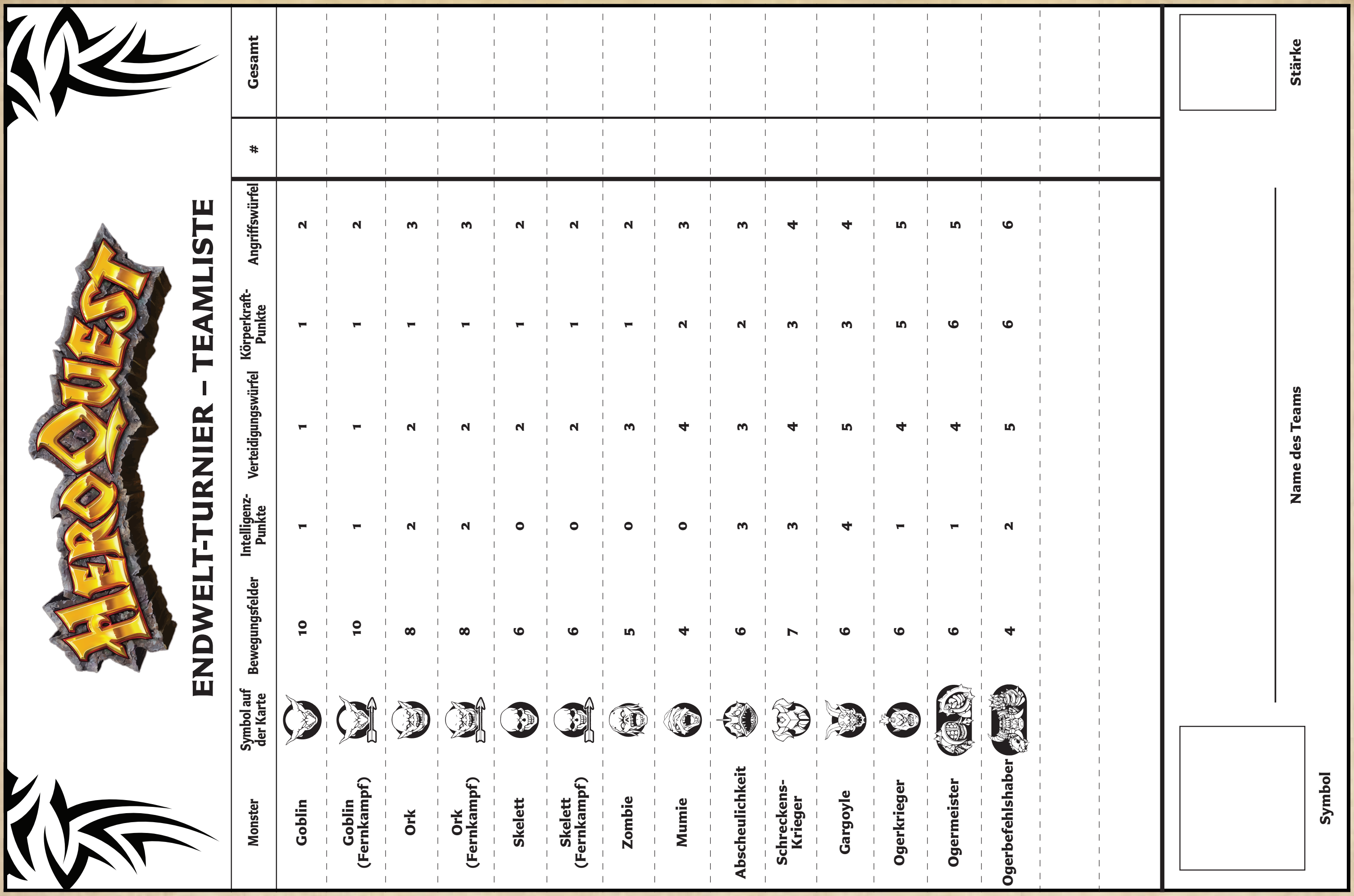
ENDWELT-TURNIER – TEAMLISTE

Monster	Symbol auf der Karte	Bewegungsfelder	Intelligenz-Punkte	Verteidigungswürfel	Körperkraft-Punkte	Angriffswürfel	#	Gesamt
Goblin		10	1	1	1	2	3	6
Goblin (Fernkampf)		10	1	1	1	2	2	4
Ork		8	2	2	1	3		
Ork (Fernkampf)		8	2	2	1	3		
Skelett		6	0	2	1	2		
Skelett (Fernkampf)		6	0	2	1	2		
Zombie		5	0	3	1	2		
Mumie		4	0	4	2	3		
Abscheulichkeit		6	3	3	2	3		
Schreckens-Krieger		7	3	4	3	4		
Gargoyle		6	4	5	3	4		
Ogerkrieger		6	1	4	5	5	1	5
Ogermeister		6	1	4	6	5		
Ogerbefehlshaber		4	2	5	6	6		

Symbol

KRAZZARG KRAFTZAHNS BANDE
Name des Teams

15
Stärke



ENDWELT-TURNIER – TEAMLISTE

Monster	Symbol auf der Karte	Bewegungsfelder	Intelligenz-Punkte	Verteidigungswürfel	Körperkraft-Punkte	Angriffswürfel	#	Gesamt
Goblin		10	1	1	1	2		
Goblin (Fernkampf)		10	1	1	1	2		
Ork		8	2	2	1	3		
Ork (Fernkampf)		8	2	2	1	3		
Skelett		6	0	2	1	2		
Skelett (Fernkampf)		6	0	2	1	2		
Zombie		5	0	3	1	2		
Mumie		4	0	4	2	3		
Abscheulichkeit		6	3	3	2	3		
Schreckens-Krieger		7	3	4	3	4		
Gargoyle		6	4	5	3	4		
Ogerkrieger		6	1	4	5	5		
Ogermeister		6	1	4	6	5		
Ogerbefehlshaber		4	2	5	6	6		

Symbol

Name des Teams

Stärke

Eine Nachricht von Mentor

Liebe Heroen, herzlich Willkommen! Ich bin vor euch alle getreten, um einmal mehr an eure Tapferkeit und euren Heroenmut zu appellieren, denn wie ihr seht, gibt es wieder einmal Unruhen innerhalb der Grenzen des Königreiches. Die Runen winden sich und nehmen auf den Seiten von Loretome Gestalt an. Sie warnen vor seltsamen Ereignissen im Land der Oger; Vorfälle, in deren Zentrum, wie ich fürchte, eine vertraute, grauenhafte Präsenz steht. Zargons neuester Plan zielt auf die Horde der Dirgrusht, eine mächtige und verschwiegene Ogersippe hoch im Norden. Er versucht, den Fürsten des Dirgrusht-Klans zu korrumpieren und dessen Kampfkraft für seine eigenen Pläne zu nutzen. Obwohl nur wenig über dieses zurückgezogene Volk bekannt ist, sollte es nicht überraschen, dass die Oger mächtig stark sind. Wird Zargon die Kontrolle über sie erlangen, werden sie eine gewaltige Armee sein, um seine Schreckensherrschaft weiter auszubauen. Leider kann ich nicht erkennen, wo sich die Festung der Dirgrusht befindet, aber Loretome hat mir die Identität einer potenziellen Verbündeten verraten, die vielleicht Informationen hat, die euch den Zugang zur Festung ermöglichen. Diese Person ist nicht einfach anzutreffen – sie ist amtierender Kampfmeister beim berüchtigten Endwelt-Turnier, bei dem nur die mutigsten Krieger unter Einsatz ihres Lebens um Ruhm kämpfen. Wenn es euch gelingt, ihre Aufmerksamkeit zu erlangen, hört sie euch vielleicht zu. Heroen, der Weg vor euch ist eindeutig: Stellt euer Können beim Endwelt-Turnier unter Beweis, dringt in das Lager der Dirgrusht-Oger ein und zerschlagt Zargons neue Bündnisse! Versagt ihr, befürchte ich, dass die Folgen schrecklich sein werden.

Mentor

Hinweis zur Lagekarte

Die Symbole auf der Lagekarte sind farblich gekennzeichnet, um dabei zu helfen, die Heroen durch die Abenteuer zu führen. Im Folgenden erfahrt ihr, was die verschiedenen Farben bedeuten.

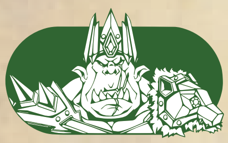
🟧 Diese Farbe wird verwendet, um verborgene Fallen und Geheimnisse zu kennzeichnen, die die Heroen durch eine Suche aufspüren können.

🟩 Diese Farbe wird verwendet, um versteckte Fallen zu kennzeichnen, die die Heroen durch eine Suche **nicht** aufspüren können.

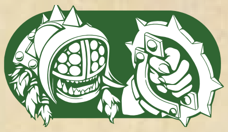
🟩 Diese Farbe wird verwendet, um Monstersymbole hervorzuheben.

🟪 Diese Farbe wird verwendet, um Versorgungskisten hervorzuheben. Mehr zur **Versorgungskiste** findet ihr auf Seite 5 .

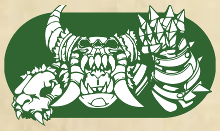
In jeder Aufgabe entsprechen die mit einem Großbuchstaben versehenen Anmerkungen einem dazu passenden Buchstaben auf der Lagekarte.



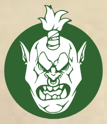
Ogerfürst



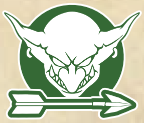
Ogermeister



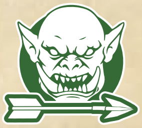
Ogerbefehlshaber



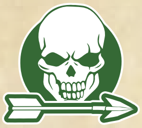
Ogerkrieger



Goblin-bogenschütze

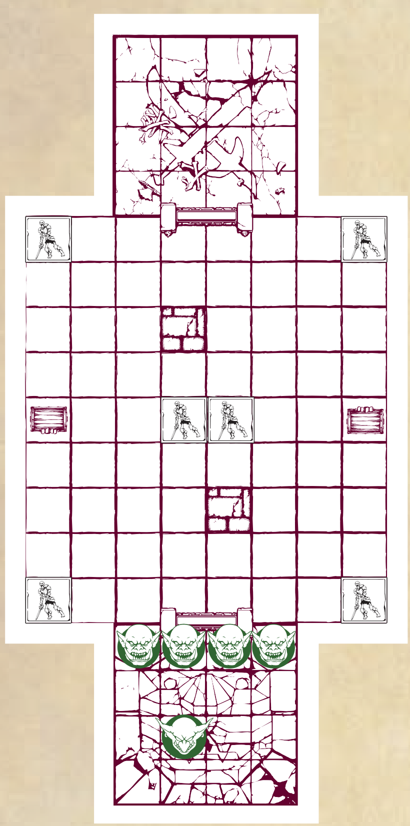


Ork-bogenschütze

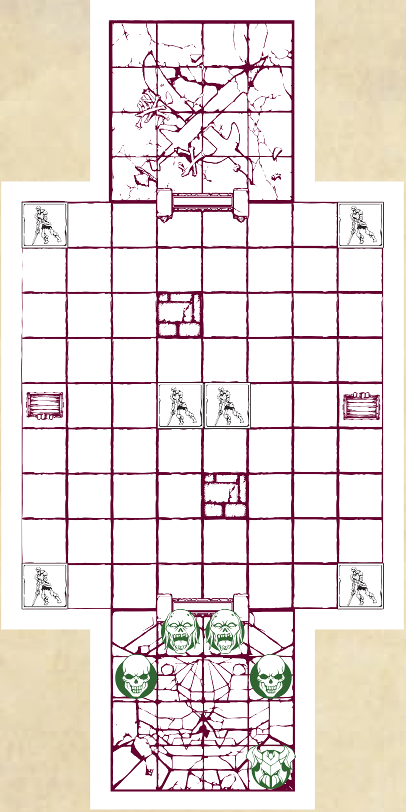


Skelett-bogenschütze

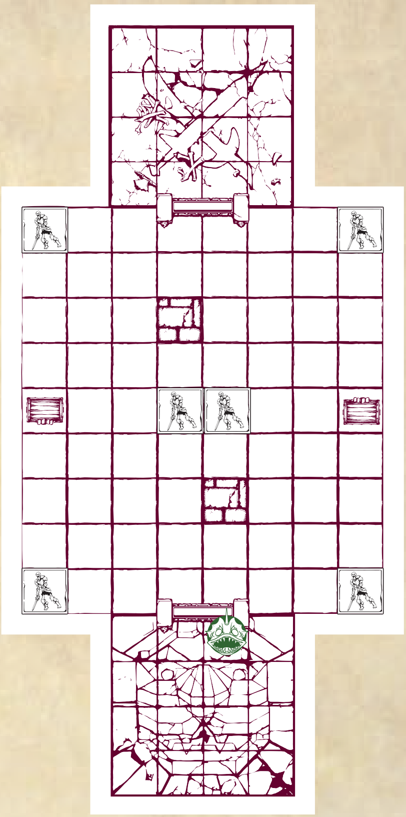
Die in den Anmerkungen beschriebenen Monster verweisen auf Monster mit entsprechenden Karten in diesem Abenteuerpack oder im HeroQuest Basisspiel. (Beispiel: Gargoyle, Ogerbefehlshaber)



Aufstellung 1



Aufstellung 2



Aufstellung 3

Zu Beginn einer jeden Aufgabe findet ihr eine Nachricht von Mentor auf einem Pergament. Diese Nachricht soll allen Spielern laut vorgelesen werden. Die der Nachricht folgenden Anmerkungen allerdings sind nur für Zargons Augen bestimmt!

HERAUSFORDERUNG NR. 1

Die Turnierprüfung

„Das Endwelt-Turnier wird auf den alten Ruinen von Alvakryn ausgetragen, wo niemand zufällig hinkommt. Es wimmelt nur so von beachtlichen Kriegern, die weit gereist sind, um Ruhm und Reichtum zu erlangen. Ihr müsst drei rivalisierende Teams besiegen, um weiterzukommen und gegen die Titelverteidiger anzutreten. Doch vorher müsst ihr eurem Team einen Namen geben!“

ANMERKUNGEN

Siehe **Endwelt-Turnier** auf Seite 12. Wenn eine Aufstellung von Kämpfern besiegt wird, füge sofort die nächste Aufstellung der Verteidiger-Markierung hinzu und setze die Runde mit den neuen Kämpfern fort. Die Heroen behalten ihre Aktivierung. Trophäenplättchen werden zwischen den Aufstellungen nicht wieder aufgefüllt.

Aufstellung 1: Heroen gegen Wanderratte und die Kraftmeier

Aufstellung 2: Heroen gegen die Auserwählten des Todes

Aufstellung 3: Heroen gegen das Grubenscheusal

Das **Grubenscheusal** durchläuft unterschiedliche Phasen, während der Kampf fortschreitet. Siehe **Mehrphasen-Gegner** auf Seite 6 und **Einzelkämpfer** auf Seite 13. Zargon, verrate den Heroen nicht, dass das Scheusal mehrere Arten von Statuswerten hat.

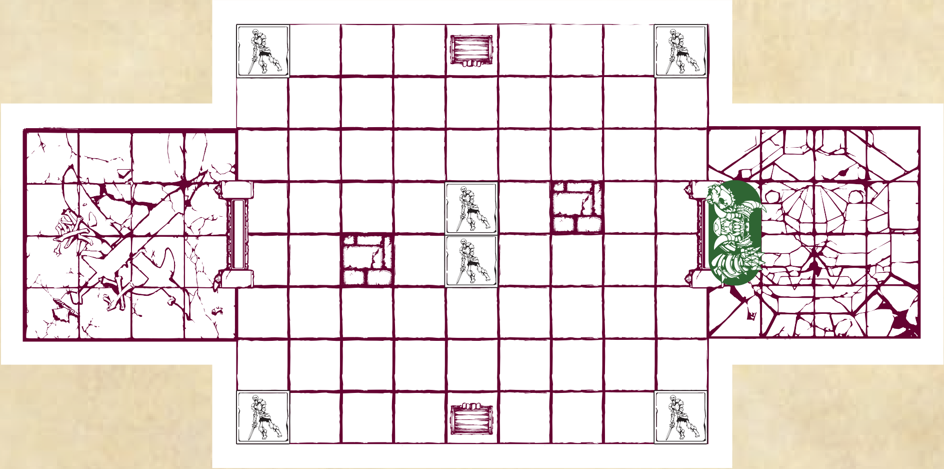
Grubenscheusal

ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	BEWEGUNG	KÖRPERKRAFT	INTELLIGENZ
4 Würfel	3 Würfel	6	4	3

Wenn das **Grubenscheusal** 0 Körperkraft-Punkte erreicht, entferne die Miniatur nicht von der Karte. Das Scheusal nimmt stattdessen eine neue Phase an, die durch seine Wut verstärkt wird. Übernimm die unten aufgeführten Statuswerte von **Grubenscheusal – Wütend** und setze den Kampf fort.

Grubenscheusal – Wütend

ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	BEWEGUNG	KÖRPERKRAFT	INTELLIGENZ
5 Würfel	1 Würfel	10	6	1



HERAUSFORDERUNG NR. 2

Würdigkeit unter Beweis

„Die gegenwärtigen Champions der Endwelt-Arena werden von einem wilden Ogergrubenkämpfer namens Doralf angeführt. Sie nennen sich die Wölfe von Endwelt. Besiegt diese Gegner, und ihr könnt euch den Respekt der Kampfmeisterin verdienen, die mit Sicherheit zusieht.“

ANMERKUNGEN

Sieh dir die **Endwelt-Teamliste** auf Seite 17 an und stelle ein Verteidiger-Team auf. Doralf **muss** eines der Monster des Verteidiger-Teams sein. Siehe seine unten angeführten Statuswerte.

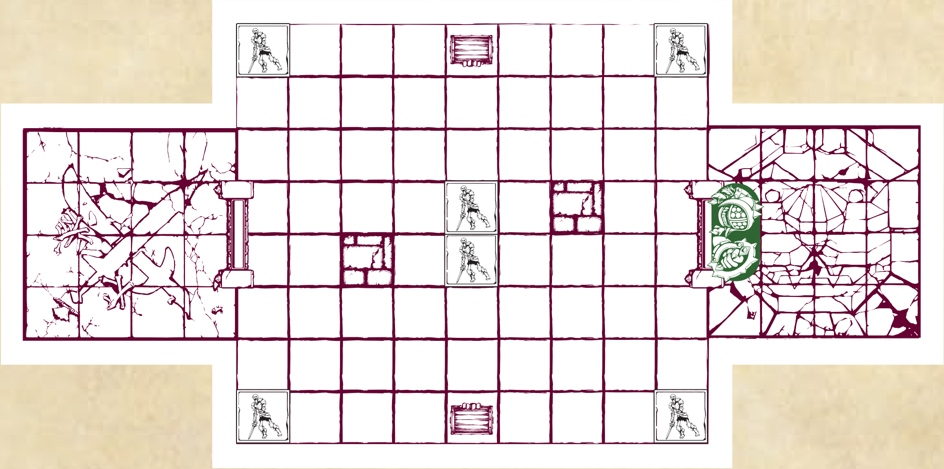
Doralf

ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	BEWEGUNG	KÖRPERKRAFT	INTELLIGENZ
6 Würfel	5 Würfel	6	7	3

Als sich der Staub des Kampfes legt, ist ein langsamer Applaus von einer Gestalt hinter den Heroen zu verlauten. Sie drehen sich um und lernen die amtierende Kampfmeisterin, einen Oger namens Gruzbella Hammerhand kennen. Sie gratuliert ihnen zu ihren Leistungen. Als sie von den Plänen der Heroen hört, in das Lager der Dirgrusht vorzudringen, betrachtet sie sie mit Ehrfurcht.

Es ist nicht ehrenhaft, sich mit jemandem wie Zargon zu verbünden. Ich habe keine große Sympathie für den arroganten Anführer der Dirgrusht, Ekur, aber so etwas hätte ich ihm nicht zugetraut. Ich werde euch zu ihrer Festung führen, aber meine Informationen haben ihren Preis. Ihr habt in der Arena ein beeindruckendes Spektakel dargeboten, und es ist schon lange her, dass ich gegen einen Gegner gekämpft habe, für den es wert war, meine ganze Kraft zu entfesseln ... als Gegenleistung für die Informationen, die ihr sucht, möchte ich, dass wir hier und jetzt kämpfen.

Die Heroen müssen ihre Herausforderung akzeptieren, um den Weg zur Festung zu erfahren. Sobald sie dies tun, ist das Abenteuer vollendet.



HERAUSFORDERUNG NR. 3

Ruhm und Gold

„Ihr habt zugestimmt, euer Geschick gegen Gruzbella Hammerhand, die Kampfmeisterin von Endwelt, unter Beweis zu stellen. Sie ist unbestreitbar eine beachtliche Gegnerin, aber ihr seid die Heroen des Königreiches – und bisher habt ihr euch im Kampf bewährt."

ANMERKUNGEN

Wenn der Kampf beginnt, verwende die Statuswerte von **Gruzbella die Mutige**. Gruzbella ist eine äußerst geschickte Kämpferin und eine gefürchtete Kontrahentin. Als solche durchläuft sie im Verlauf des Kampfes verschiedene Phasen. Siehe **Mehrphasen-Gegner** auf Seite 6 und **Einzelkämpfer** auf Seite 13. Zargon, verrate den Heroen nicht, dass Gruzbella mehrere Arten von Statuswerten hat.

Gruzbella besitzt die folgenden speziellen Fähigkeiten und kann jede davon einmal verwenden (keine Aktion erforderlich):

Unterbrechung – Jederzeit einsetzbar. Beendet die Wirkung eines beliebigen Zaubers, der auf Gruzbella wirkt.

Widerstand – Jederzeit einsetzbar. Gruzbella ignoriert jeglichen Schaden eines Angriffs.

Ablenkung – Wird eingesetzt, wenn Gruzbella das Ziel eines Angriffs wäre. Du kannst den Angriff stattdessen auf einen beliebigen Heroen auf den umliegenden 10 Feldern von Gruzbella richten.

Gruzbella die Mutige

ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	BEWEGUNG	KÖRPERKRAFT	INTELLIGENZ
4 Würfel	6 Würfel	5	5	4

Wenn **Gruzbella die Mutige** 0 Körperkraft-Punkte erreicht, entferne die Miniatur nicht von der Karte. Stattdessen übernimm die Statuswerte von **Gruzbella die Entschlossene** und setze den Kampf fort.

Gruzbella die Entschlossene

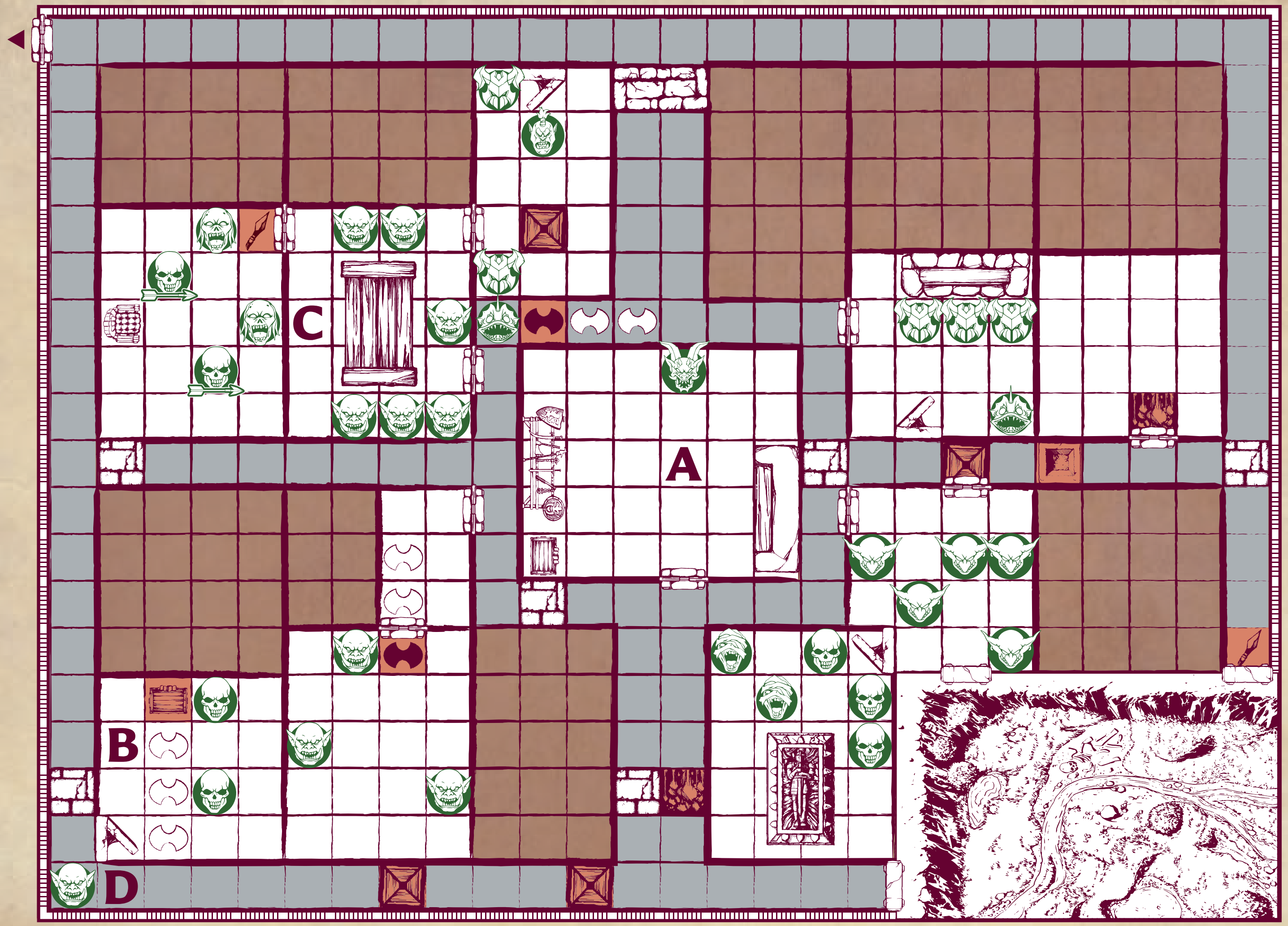
ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	BEWEGUNG	KÖRPERKRAFT	INTELLIGENZ
5 Würfel	5 Würfel	7	5	4

Wenn **Gruzbella die Entschlossene** 0 Körperkraft-Punkte erreicht, entferne die Miniatur nicht von der Karte. Übernimm die Statuswerte von **Gruzbella die Rücksichtslose** und setze den Kampf fort.

Gruzbella die Rücksichtslose

ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	BEWEGUNG	KÖRPERKRAFT	INTELLIGENZ
6 Würfel	1 Würfel	8	5	4

Wenn **Gruzbella die Rücksichtslose** 0 Körperkraft-Punkte erreicht, gibt sie sich endgültig geschlagen. Reumütig lächelnd, schüttelt sie jedem der Heroen die Hand, bevor sie ihnen einen Siegerbeutel mit 1000 Goldmünzen überreicht. Sie verspricht, das nächste Mal besser vorbereitet zu sein, wenn sie wieder gegeneinander antreten.



HERAUSFORDERUNG NR. 4

Eindringen in die Ogerfestung

„Eure Informationen haben euch durch die unberechenbare Wildnis zu dem ausgedehnten Erdtunnelnetz geführt, das den Eingang zur Festung umgibt. Nun liegt es an euch, meine Heroen, das Eisentor der Festung zu finden, das in den Windungen der Höhlen verborgen liegt. Aber seid auf der Hut! Die Bewohner dieser Festung werden sicherlich Wächter und Fallen aufgestellt haben, um ihre Domäne zu schützen.“

ANMERKUNGEN

Die Heroen beginnen ihr Abenteuer auf der oberirdischen Markierung.

A. Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, entdeckt eine Armbrust, zwei Heiltränke und 200 Goldmünzen.

B. Die Schatztruhe ist so konstruiert, dass sie beim Öffnen eine Falle mit schwingender Klinge auslöst. Siehe **Schwenkklingenfalle** auf Seite 4. Wenn ein Heroe nach einem Schatz sucht, bevor die Falle entschärft ist, oder wenn ein Heroe beim Versuch, die Falle zu entschärfen, mit seinem Wurf scheitert, wird die Falle ausgelöst. Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet eine Truhe mit 50 Goldmünzen.

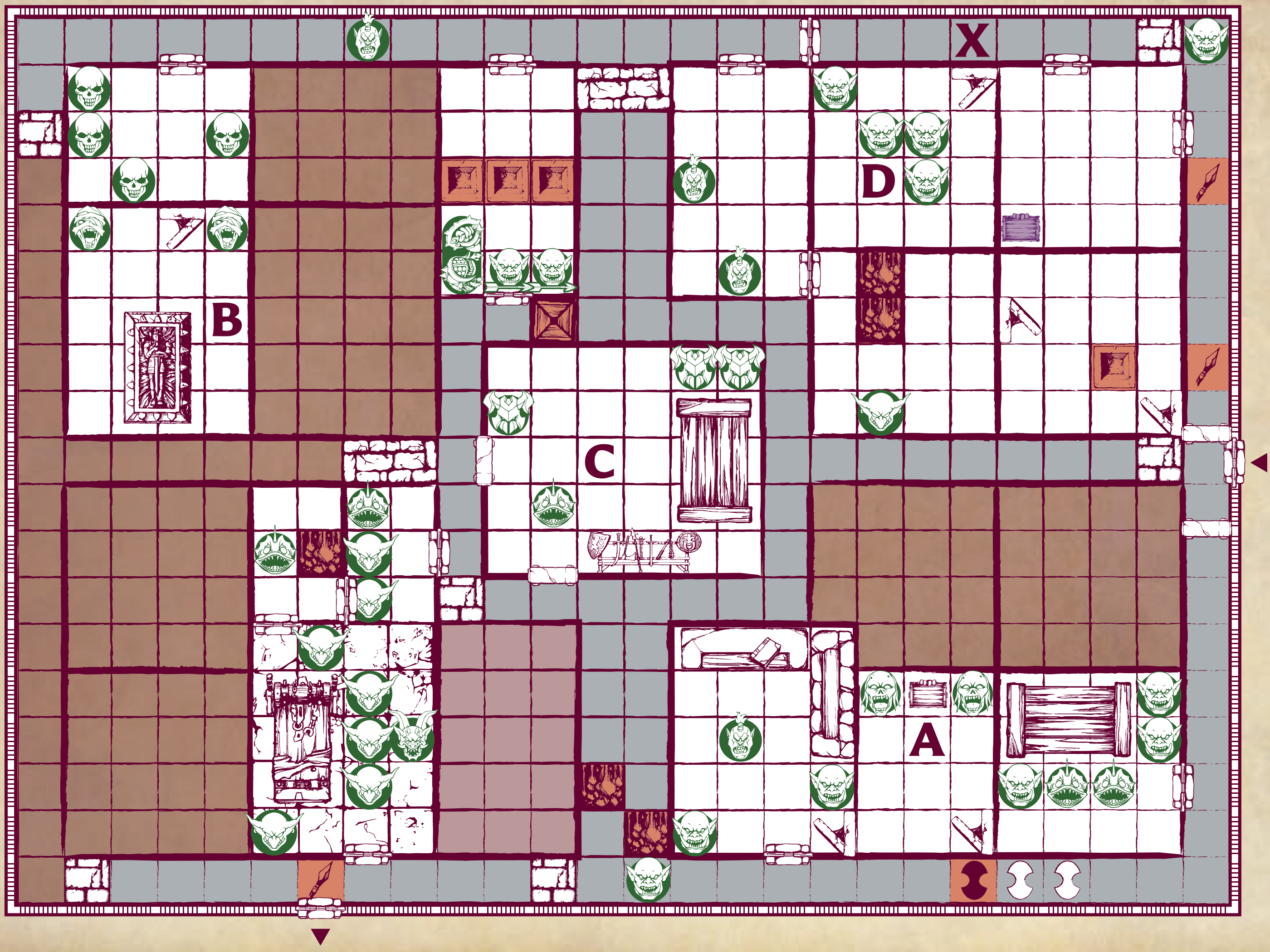
C. Alle Orks in diesem Raum sind geübte Kämpfer und können diagonal angreifen. Der erste Heroe, der in dem Raum nach einem Schatz sucht, findet ein Knochenlangschwert und 60 Goldmünzen.

D. Dieser Ork ist ein magisches Wächterabbild, das über das Eisentor der Ogerhorde wacht. In jedem Zug kann er einen Feuerball aus 3 Angriffswürfeln auf einen beliebigen Heroen in seiner Sichtlinie abfeuern. Er kann sich nicht bewegen und ist gegen alle Zaubereffekte immun.

Wächterabbild

ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	BEWEGUNG	KÖRPERKRAFT	INTELLIGENZ
3 Würfel	5 Würfel	0	2	0

Streunende Monster: 4 Goblins



HERAUSFORDERUNG NR. 5

Jenseits der Pforte

„Ihr habt den Eingang zur Ogerfestung entdeckt, der sich durch ein verschlissenes, aber stabiles Eisentor offenbart. Jetzt müsst ihr ihre Überfalltrupps angreifen und den unterirdischen Kriegsraum zerstören, von wo aus sie ihre Raubzüge planen und durchführen. Dazu müsst ihr die zentrale Kammer mindestens einen Heroenzug lang von Monstern freihalten und dann fliehen.“

ANMERKUNGEN

Die Heroen können das Abenteuer erst verlassen, wenn die zentrale Kammer für einen vollen Zug eines Heroen frei von Monstern ist.

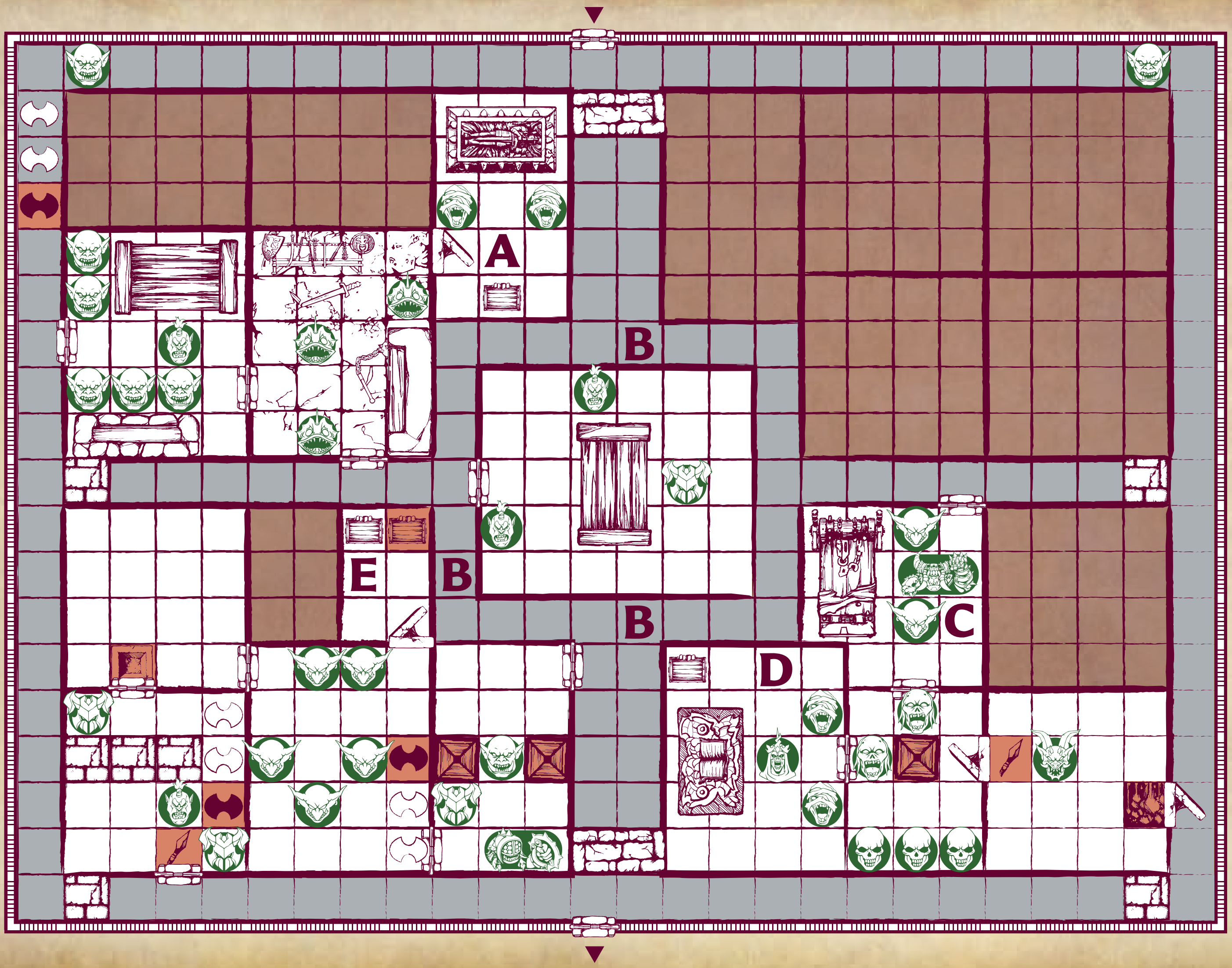
A. Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet in der Truhe eine Smaragdsammlung im Wert von 300 Goldmünzen.

B. Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet 300 Goldmünzen.

C. Dies ist die Kammer, in der die Oger ihre Raubzüge planen. Um die Herausforderung zu erfüllen, müssen die Heroen den Raum von Monstern befreien und für einen vollen Zug eines Heroen die Einzigen in diesem Raum sein. Die beiden Truhen enthalten Beute aus dem letzten Raubzug der Oger, insgesamt 600 Goldmünzen und einen Heiltrank.

D. Bewegt sich ein Heroe auf das mit **X** markierte Feld, öffnet sich die Geheimtür und die Monster dieses Raums werden aktiviert.

Streunendes Monster: Schreckens-Krieger



HERAUSFORDERUNG NR. 6

Die Höhle der Ogerhorde

„Um das Herz der Festung zu erreichen, müsst ihr zunächst die Höhle der furchterregenden Horde der Dirgrusht-Oger durchqueren. Hütet euch davor, diese Truppen auf eure Anwesenheit aufmerksam zu machen; selbst ihr könntet es schwer haben, eine ganze Armee zu bezwingen."

ANMERKUNGEN

A. Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet eine Truhe mit 200 Goldmünzen.

B. Befindet sich ein Heroe während Zargons Zug in einem dieser Flure, muss er einen roten Würfel werfen.

1-2: Alle Monster in der zentralen Kammer werden aktiviert und die Tür öffnet sich.

3-6: Es passiert nichts.

C. Dies ist die Kammer von Tograk, einem hochrangigen Mitglied der Ogertruppen. Er ist ein Ogerbefehlshaber.

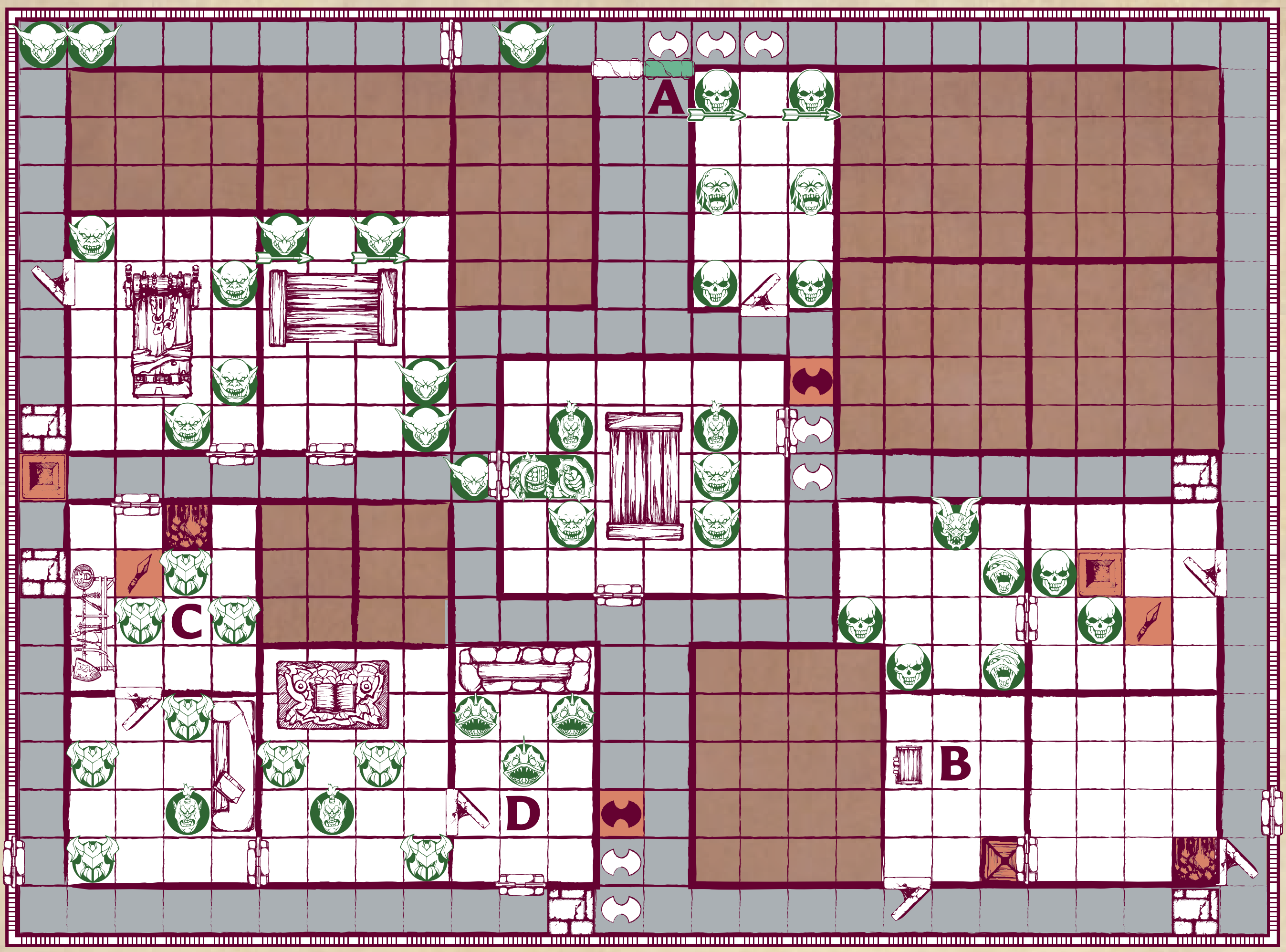
D. Dies ist die Kammer von Nexrael, einem Lehrling des Schreckens-Hexers. Nexrael kann das Gedankeninferno wirken und verwendet eine Reserve von 4 Karten. Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, entdeckt zwei Heiltränke und 150 Goldmünzen.

Nexrael

ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	BEWEGUNG	KÖRPERKRAFT	INTELLIGENZ
3 Würfel	4 Würfel	8	1	5

E. Hier lagert die Horde ihre geplünderten Schätze. In einer der Truhen befindet sich eine Speerfalle. Sucht ein Heroe nach einem Schatz, bevor die Falle entschärft wurde, verliert er 1 Punkt seiner Körperkraft. Die Truhen enthalten zusammen 900 Goldmünzen.

Streunende Monster: 3 Orks



HERAUSFORDERUNG NR. 7

Säle des Tumults

„Ihr seid erfolgreich in das Innere der Festung vorgedrungen. Zwischen euch und ihrem Anführer liegen die großen Speisesäle der Horde, die zweifelsohne voll von grölenden Kriegern sind.

Die Anwesenheit von Schreckens-Hexern in der Höhle bestätigt unseren Verdacht – seid auf der Hut vor Zargons bösem Einfluss!“

ANMERKUNGEN

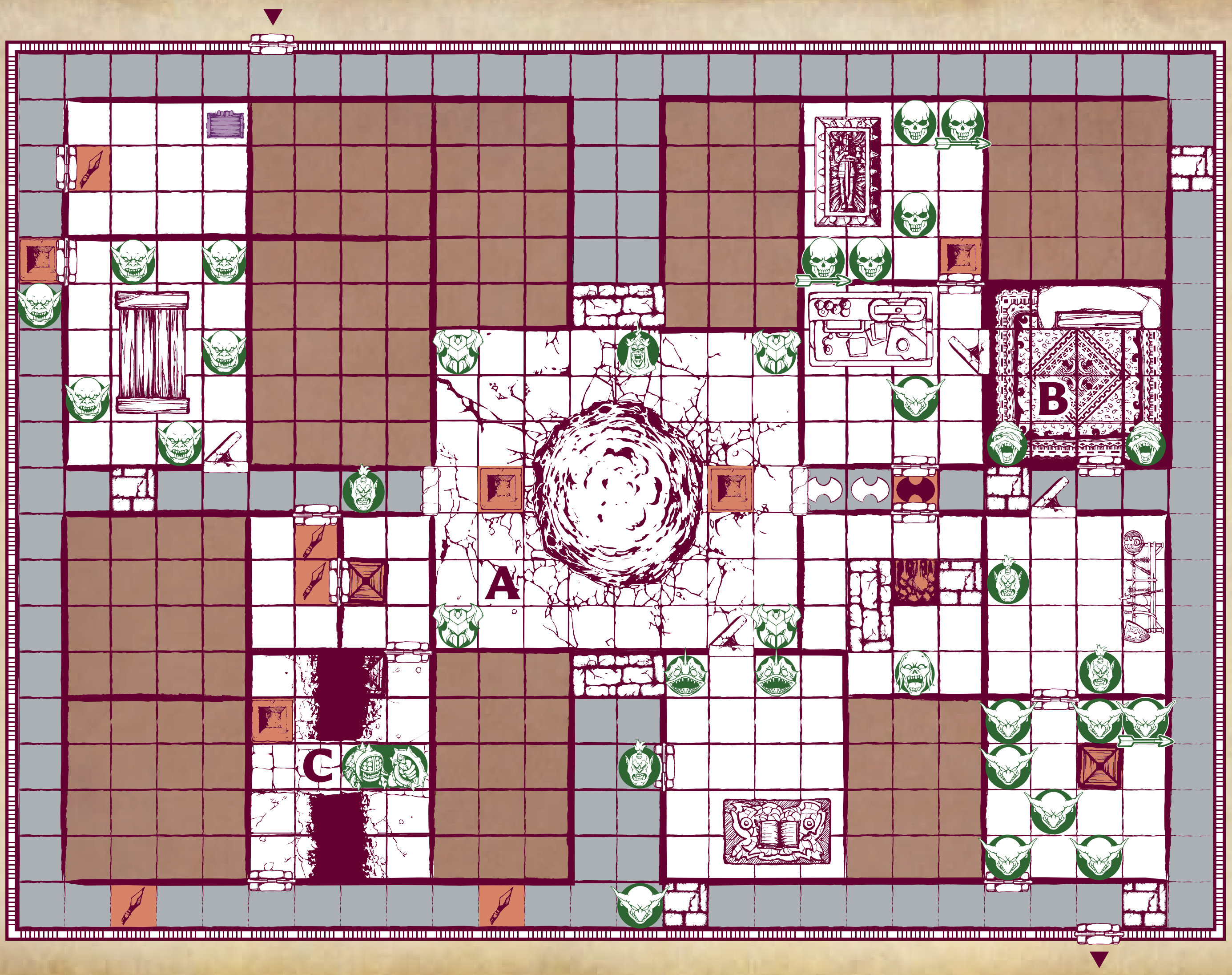
A. Wenn ein Heroe die Tür auf der rechten Seite öffnet, wird die Schwenkklingenfalle aktiviert. Sie kann auf keine andere Art ausgelöst werden.

B. Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet eine Truhe mit 200 Goldmünzen.

C. Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, entdeckt ein blutrotes Kettenhemd und zwei Heiltränke.

D. Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, entdeckt ein Versteck mit 5 Diamanten, die hinter einem Stein im Kamin verborgen sind und jeweils 100 Goldmünzen wert sind.

Streunende Monster: 2 Abscheulichkeiten



HERAUSFORDERUNG NR. 8

Die Grube des Schreckens

„Seid vorsichtig Heroen, denn ich spüre, dass ihr euch einer mächtigen Quelle der Schreckens-Macht nähert. Loretome warnt vor einem Schicksal, das schlimmer ist als der Tod, das jeden trifft, der die Grube des Schreckens unterschätzt. Ihr müsst diese Urquelle des Schreckens zerstören, indem ihr euch den Ring der Macht des Schreckens-Hexers Festral beschafft und den Ring in die Grube schleudert."

ANMERKUNGEN

Die Heroen können das Abenteuer erst verlassen, wenn die Grube des Schreckens zerstört wurde. Sie tun dies, indem sie Festrals Ring der Macht in die Grube werfen.

A. In der Mitte dieser Kammer ist die Grube des Schreckens. Jeder Heroe, der sich freiwillig in die Grube begibt **oder** sich unter dem Dominanzzauber in die Grube begibt und sich in seinem nächsten Zug nach Ende des Zaubers nicht wieder herausbewegt, wird sofort vom Schrecken verzehrt und gerät **für immer** unter die Kontrolle von Zargon. Dies ist die Domäne von Festral, dem Schreckens-Hexer.

Festral kann Gedankeninferno, Gedankensperre und Dominanz wirken und verwendet für jeden Zauber 3 Karten. Die Schreckens-Krieger im Raum sind Festrals persönliche Garde. Sie werfen jeweils 5 Angriffs- und 5 Verteidigungswürfel.

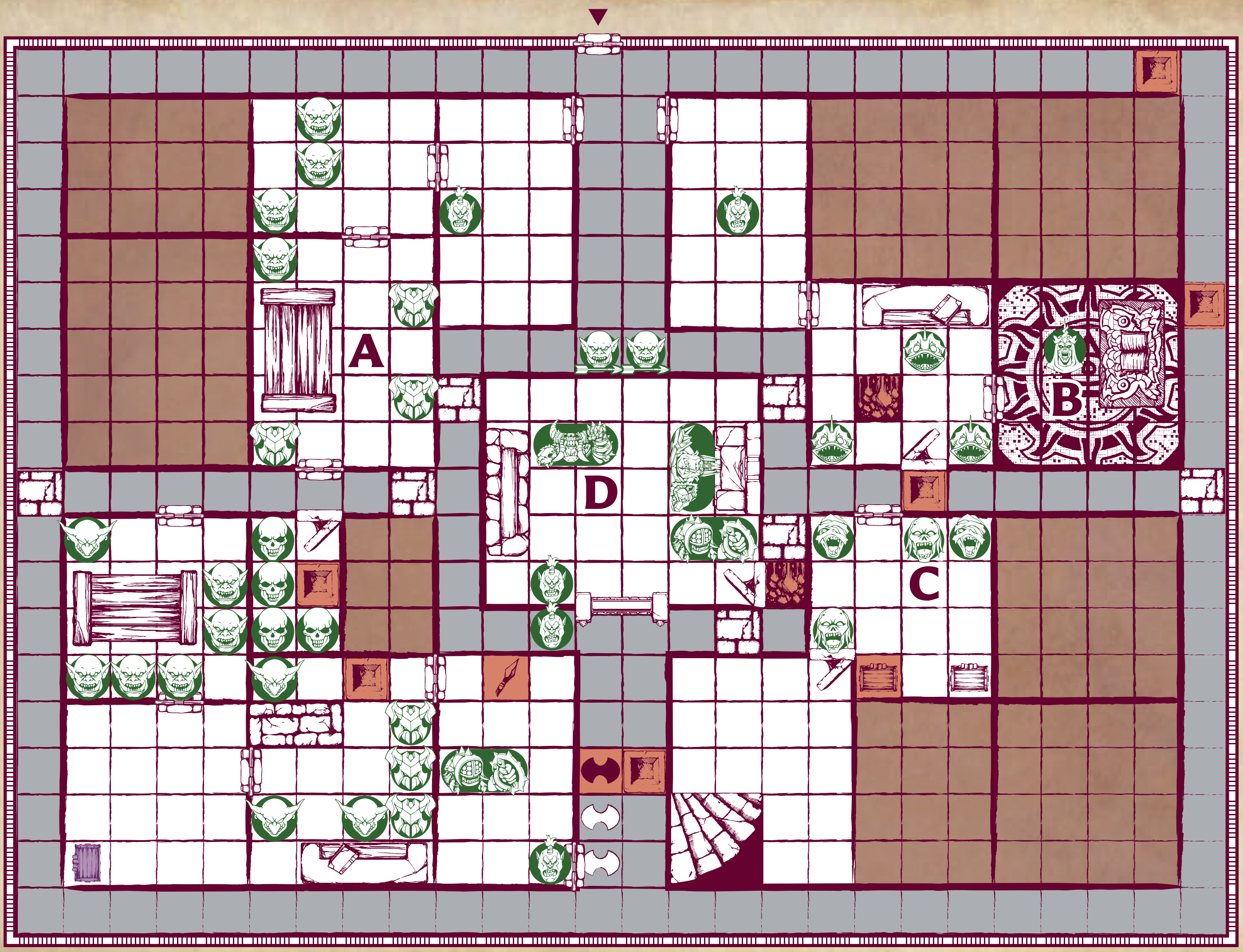
Festral

ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	BEWEGUNG	KÖRPERKRAFT	INTELLIGENZ
4 Würfel	5 Würfel	6	3	8

B. Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet Festrals Ring der Macht, versteckt in einem ausgehöhlten Buch, sowie 10 Diamanten im Wert von je 75 Goldmünzen.

C. In der Mitte dieses Raumes befindet sich ein bodenloser Abgrund, über den sich eine kleine Brücke spannt. Jeder Heroe oder jedes Monster, das ein Abgrundfeld betritt, stürzt sofort in den Tod.

Streunende Monster: 2 Schreckens-Krieger



HERAUSFORDERUNG NR. 9

Die Burg des Ogerfürsten

„Endlich habt ihr das Herz der Festung erreicht, wo Ekur, der Fürst der Dirgrusht-Oger, über seine Domäne herrscht. Ekur ist durch Zargons Täuschungen völlig korrumpiert worden, aber es gibt noch Hoffnung für das Ogervolk unter seiner Herrschaft. Wenn ihr Ekur besiegen könnt, werdet ihr die Eintracht der Horde zerschlagen und das Reich vor der Bedrohung durch Zargon retten.“

ANMERKUNGEN

Die Herausforderung kann nicht erfüllt werden, bis die Heroen Ekur besiegen. Sie verlassen das Abenteuer über die Wendeltreppe.

A. Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet eine mit Juwelen besetzte Katzenfigur im Wert von 200 Goldmünzen.

B. Dies ist die Kammer von Festrals Helfer Xenloth, dem Schreckens-Magier. Xenloth kann die Zauber Gedankensperre und Gedankeninferno wirken. Er hat 5 Karten für jeden Zauber.

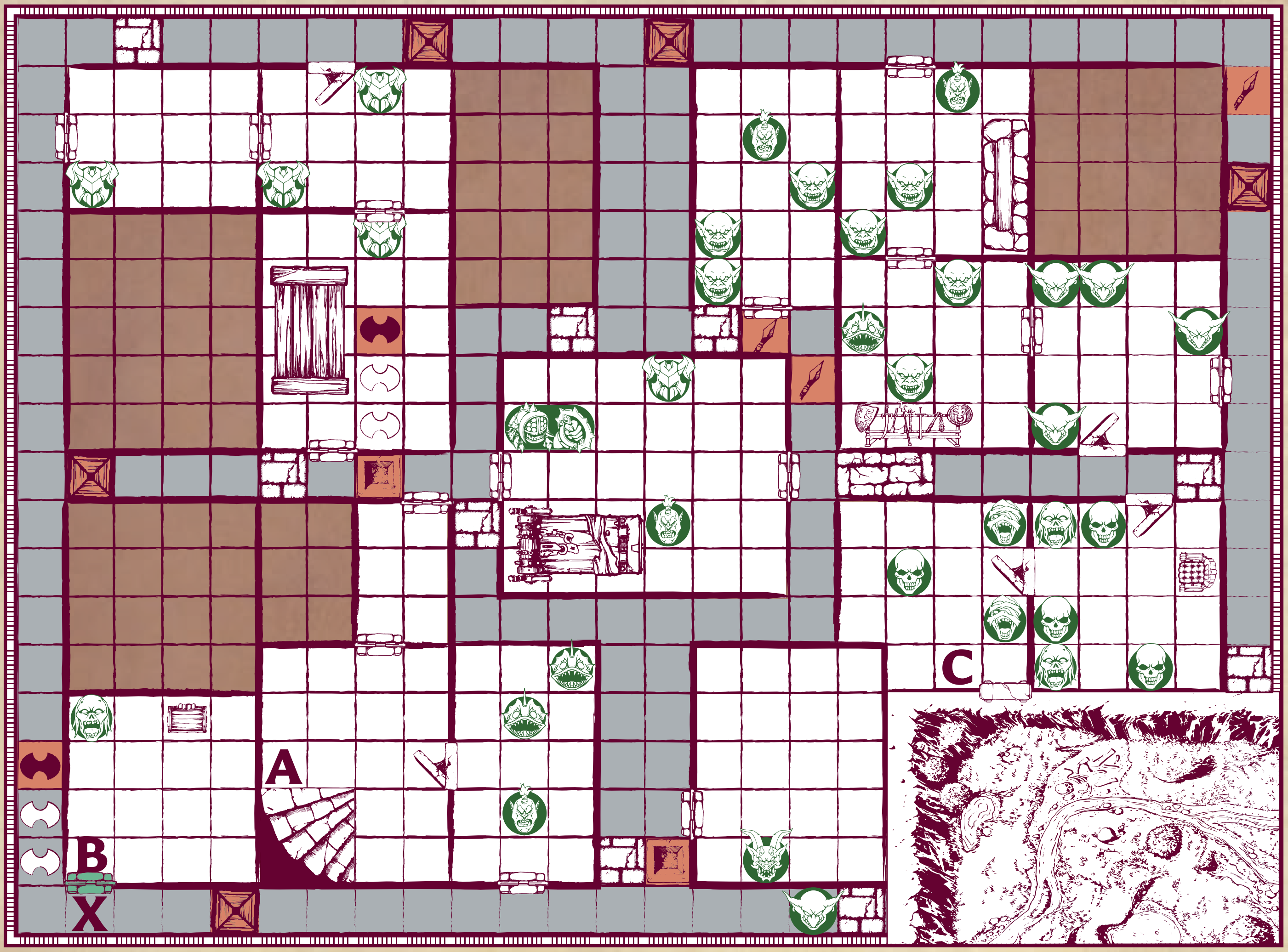
Xenloth

ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	BEWEGUNG	KÖRPERKRAFT	INTELLIGENZ
2 Würfel	4 Würfel	6	1	4

C. Hier liegt der sagenumwobene Schatz des Ogerfürsten. Eine der Truhen verbirgt eine Giftgasfalle. Sucht ein Heroe nach einem Schatz, bevor die Falle entschärft wurde, verliert er 2 Punkte seiner Körperkraft. Die Truhen enthalten zusammen 2100 Goldmünzen.

D. Die Heroen haben nun endlich den Hauptsaal des Ogerfürsten Ekur erreicht. Hier sitzt er mit seinem General und seinen besten Kriegern. Wird er getötet, findet der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, seine juwelenbesetzte Krone im Wert von 450 Goldmünzen.

Streunendes Monster: Ogerkrieger



HERAUSFORDERUNG NR. 10

Flucht an die Oberfläche

„Tausendfaches Lob, meine Heroen! Ihr habt den fürchterlichen Ekur vernichtet und die Macht der Horde gebrochen, sodass ihr sie aus den Klauen Zargons befreit habt. Aber ruht nicht, denn wir können uns noch nicht freuen! Ihr befindet euch noch im tiefen Inneren der Festung und es wurde Alarm geschlagen. Ihr müsst entkommen und die Oberfläche erreichen!“

ANMERKUNGEN

Die Heroen beginnen auf der Wendeltreppe. In jedem seiner Spielzüge kann Zargon alle Monster in einem oder zwei Räumen aktivieren, unabhängig davon, ob die Tür zu dem Raum geöffnet wurde. Zargon wirft einen roten Würfel. Bei einem Wurfergebnis von **1-5** kann ein Raum aktiviert werden. Bei dem Wurf einer **6** können zwei Räume aktiviert werden. Dann wird der Inhalt des Raumes ausgelegt, und die Tür wird geöffnet. Jegliche Monster in dem aktivierten Raum können sich in diesem Zug bewegen.

A. Bei jedem Zug, nachdem die Heroen diesen Raum verlassen haben, kann Zargon bis zu drei Orks auf die Treppe stellen, je nachdem, wie viele verfügbar sind. Die Orks dürfen sich sofort bewegen.

B. Der erste Spieler, der diese Tür öffnet, löst eine Schlagfalle aus, die auf das mit **X** markierte Feld fällt. Die Truhe im Raum ist leer.

C. Sobald die Heroen durch diese Tür auf die oberirdische Markierung gehen, sind sie in Sicherheit und das Abenteuer ist beendet. Dorthin dürfen ihnen keine Monster folgen.

Streunendes Monster: Wenn eine Karte eines streunenden Monsters gezogen wird, kann Zargon einen Raum aktivieren.

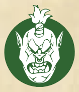
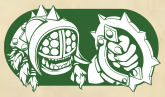
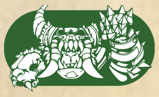
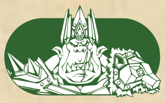
Endgeschichte

Nach eurer aufregenden Flucht aus der Festung trafen sich die Hilfstruppen des Königs mit euch und Gruzbella, um die letzten von Ekurs treuesten Anhängern zu besiegen. Gruzbella und ihr Heer bleiben bei den übrigen Angehörigen des Dirgrusht-Klans, um ihnen bei der Bestimmung ihres nächsten Anführers zu helfen. Unter Gruzbellas wachsamer Führung brauchen wir uns keine Sorgen zu machen, dass ihr nächster Fürst ebenso anfällig für die Versuchungen des Schreckens sein wird. Obwohl viele der Ogerklans noch immer sehr zurückgezogen leben und zur Isolation neigen, ist dies ein wichtiger erster Schritt in Richtung einer möglichen künftigen Allianz mit dem Königreich. Ein Fortschritt, den wir natürlich nur euch zu verdanken haben. Ihr habt Zargons heimtückischen Plan wieder einmal vereitelt. Die Seiten von Loretome zeigen mir noch keine drohende Gefahr, aber wir wissen, dass unser Feind nicht lange auf sich warten lassen wird. Selbst jetzt, da wir an der Grenze zum Ende der Welt stehen, spüre ich eine bedrohliche Dunkelheit am Horizont. Bald wird die Zeit kommen, in der ich wieder um eure Hilfe ersuchen muss. Lasst uns diesen wohlverdienten Sieg erst einmal feiern!

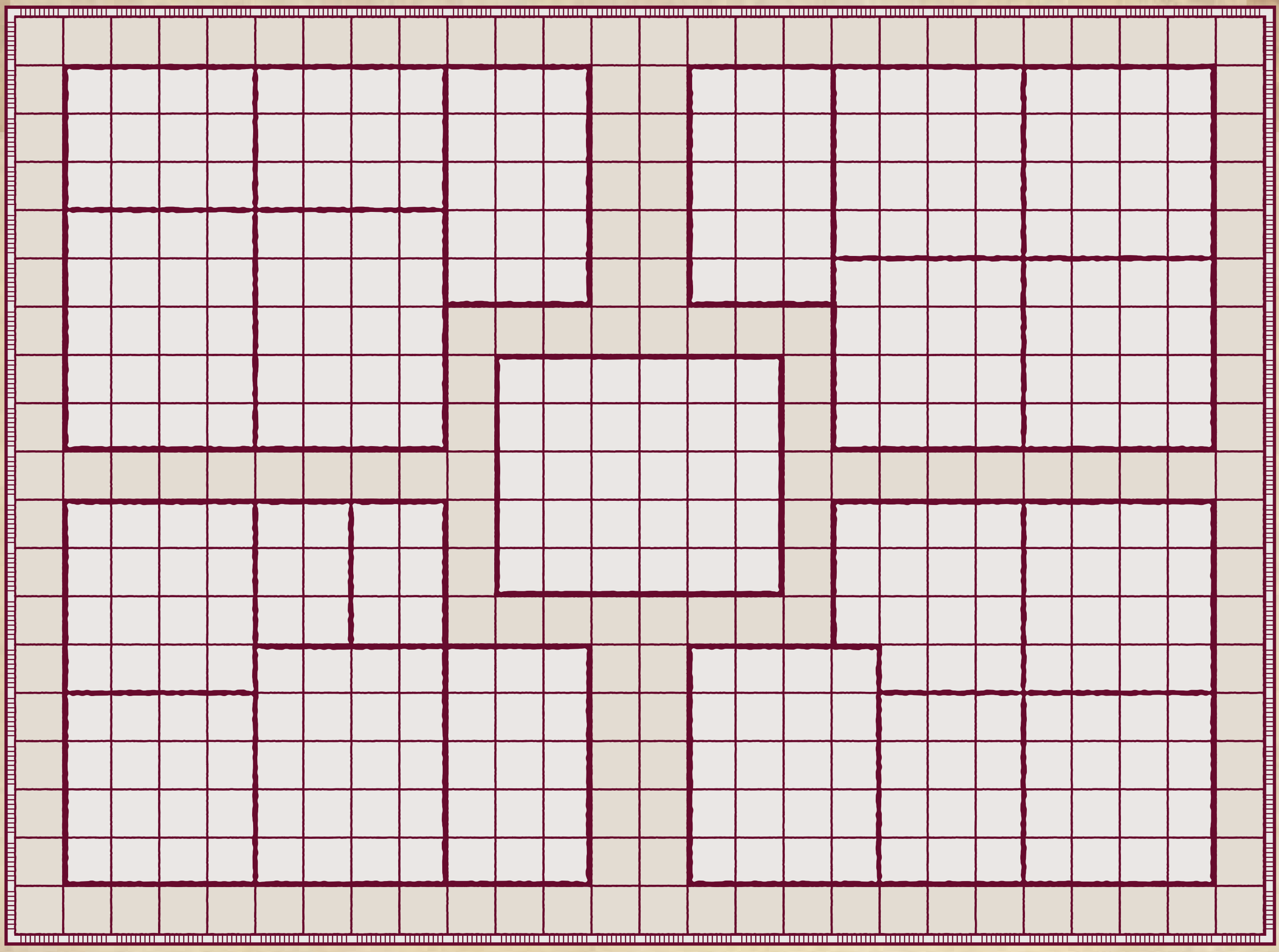
Mentor

Oger in „Die Horde der Oger“

Monstertabelle

Monster	Symbol auf der Karte	Bewegungs-Felder	Angriffs-würfel	Verteidigungs-würfel	Körperkraft-Punkte	Intelligenz-Punkte
Ogerkrieger		6	5	4	5	1
Ogermeister		6	5	4	6	1
Ogerbefehlshaber		4	6	5	6	2
Ogerfürst		4	6	6	10	5

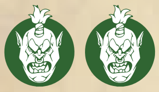
4C 2S 12in. x 9in. folded to 6in. x 9in.



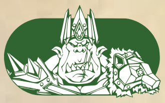
Denkt euch eigene Abenteuer aus

Erschafft eure eigenen aufregenden Abenteuer! Bestückt die Karte mit Monster-, Möbelstücken- und Fallensymbolen. Dann schreibt eine kurze Geschichte, die euer Abenteuer beschreibt, und schon kann es losgehen.

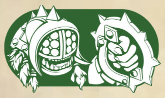
Fotokopiert oder scannt diese leere obere Lagekarte und die unteren Symbole einfach ein und druckt und schneidet sie aus, um damit eure eigenen Spiele zu erstellen. Für die Vervielfältigung dieses Dokuments zum persönlichen Gebrauch habt ihr die Erlaubnis. Ihr könnt diese Elemente ganz beliebig einsetzen. So kann eine Treppe beispielsweise benutzt werden, um mehrere Ebenen eines mehrkartigen Abenteuers miteinander zu verbinden.



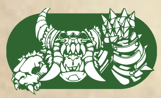
Ogerkrieger



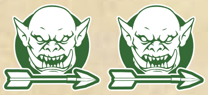
Ogerfürst



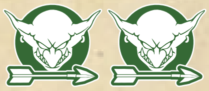
Ogermeister



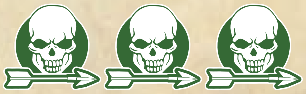
Ogerbefehlshaber



Orkbogenschützen



Goblinbogenschützen



Skelettbogenschützen

Eltern:
avalonhill.com

HEROQUEST, AVALON HILL und HASBRO sowie alle dazugehörigen Marken und Logos sind Marken von Hasbro, Inc. © 2024 Hasbro.

Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.
Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest DE.
Tel.: +49 (0) 2921 965343. consumerservice@hasbro.de

1023**F9528**100